COMPUTER GAMING WORLD RE

# RE: COMPUTER GAMING WORLD

The Sims 2

## ПЕРЕДОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЧЕЛОВЕКОВОДСТВА

№10(29), ОКТЯБРЬ 2004

ISSN 1683-4739



**SILENT HILL 4**
Под домашним арестом

**ПРАВДА ЖИЗНИ**
Крах иллюзий

**ЖЕЛЕЗО**
Казимир Малевич рекомендует

Russian Edition

ОКТЯБРЬ 2004

№10(29)

(game)land




# НОУТБУКИ

## Работа. Игры. Общение. И все это без проводов.

Даже в дороге ноутбуки MaxSelect
на базе технологии Intel® Centrino™ для мобильных ПК
предоставляют Вам максимум удобства
для работы и развлечений.



## TravelBook TZ

**Для тех, кто много времени проводит в дороге**
Маленький и легкий (всего 1.3 кг) ноутбук
с процессором Intel® Pentium® M 1300MHz.
Время автономной работы 3-4 часа.
При использовании дополнительной батареи — 7-8 часов
Полный рабочий день без проводов !



## Optima E420

**Оптимальное сочетание цены и функциональности!**
Разрешение дисплея 1400x1050 точек — на 87% больше информации,
чем при разрешении 1024x768. При этом вес всего 2.2кг.
Никогда ранее мобильность не была такой доступной — впервые
цена ноутбука на платформе Intel® Centrino™ менее $1000

www.maxselect.ru



# ПРИВЕТ!



В преддверии запуска нового дизайна виделся с издателем нашей группы. Заодно спросил, играет ли он в компьютерные игры. Начальник сказал, что не играет — времени нет. Что выбрал всего один тайтл, давно вышедший Jagged Alliance: Wildfire, и теперь ждет возможности, разобравшись с делами, усесться за продолжение любимой игрушки как следует. Я спросил, не считает ли босс, что компьютерные игры — развлечение детское. Он ответит, что, мол, не считает, что обожает рубиться в солдатиков на экране как совершенно взрослый и успешный человек, и вообще уверен, что круче игр — только секс. Кстати, новый слоган журнала (посмотри на корешке) тогда уже был выбран, но Юра его увидел только спустя минуту. Думаю, если бы я не стучал по клавишам, записывая его ответы, беседа об играх у нас не сложилась бы, потому что на этот вопрос я смотрю совершенно так же, и в ответ мог бы только утвердительно кивать. Умение видеть в себе ребенка действительно появляется у нас позже большинства прочих мужских черт. Мы учимся искренне говорить в трубку «я тебя люблю» и признавать ошибки, прощать слабости и принимать удары, привыкаем отдавать другим приказы и брать на себя ответственность, и лишь потом обретаем способность искренне, не стесняясь — и, замечу, заразительно — проявлять совершенно детские желания. Купить себе, к примеру, классную машину, или сходить на киношку с многомиллионным бюджетом, в которой нет абсолютно ничего кроме стрельбы и беготни, или, да, от души порубиться в любимую игрушку, отодвинув встречи с партнерами и пересмотр стратегических задач.

Кстати, о новом дизайне. Он очень… зрелый, ты не находишь? С одной стороны даёт нам развернуться, с другой — позволяет рассказывать только главное. Предполагает, что мы знаем, в чём это главное заключается. Собственно, таким мы его видеть и хотели.

**Владимир** Рыжков,
*главный редактор.*


SAMSUNG
"Где бы я ни оказалась, стараюсь не терять даром ни минуты."
Екатерина, 32 года. Член правления банка. Много времени проводит в поездках и перелетах. В вещах ценит стиль и функциональность.
Какой ноутбук выбрать?
Серия M
Серия X
Серия P
Ноутбуки Samsung серии X на основе мобильной технологии Intel® Centrino™ - это тонкие и легкие модели, в которых сочетаются современный дизайн и новейшие технологии.
intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY
Intel®, логотипы Intel Inside®, Pentium® и Intel® Centrino™ – зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.

# СОДЕРЖАНИЕ

#10(29)'04






ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

**10(29), октябрь 2004**

**РЕДАКЦИЯ**
Главный редактор **Владимир Рыжков** ryzhkov@cgw.ru
Редактор **Ян Масарский** plague@cgw.ru
Редактор **Мария Дмитриева** dmtrieva.m@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Диана Ширяева**
Дизайнер: **Ярослав Ушаков**
Переводчик: **Лев Емельянов**

**КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ**
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ**
**Игорь Пискунов** igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
**Ольга Филатова** filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

**ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ**
Руководитель отдела
**Владимир Смирнов** vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
**Андрей Степанов** andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
**Андрей Наседкин** nasedkin@gameland.ru,
**Самвел Анташян** samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**
**Ерванд Мовсисян** ervand@gameland.ru

**УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ**

| | |
|---|---|
| **ООО «Гейм Лэнд»**<br>117526, г. Москва,<br>Пр-кт Вернадского,<br>д. 105 | **ЗАО «СК Пресс»**<br>1109147, Москва,<br>ул. Марксистская, 34<br>корп. 10 |
| Генеральный директор<br>**Дмитрий Агарунов** | Генеральный директор<br>**Леонид Теплицкий** |
| Финансовый директор<br>**Борис Скворцов** | Издательский директор<br>**Евгений Адлеров** |
| Издатель<br>**Юрий Поморцев** | Издатель<br>**Николай Федулов** |

(game)land









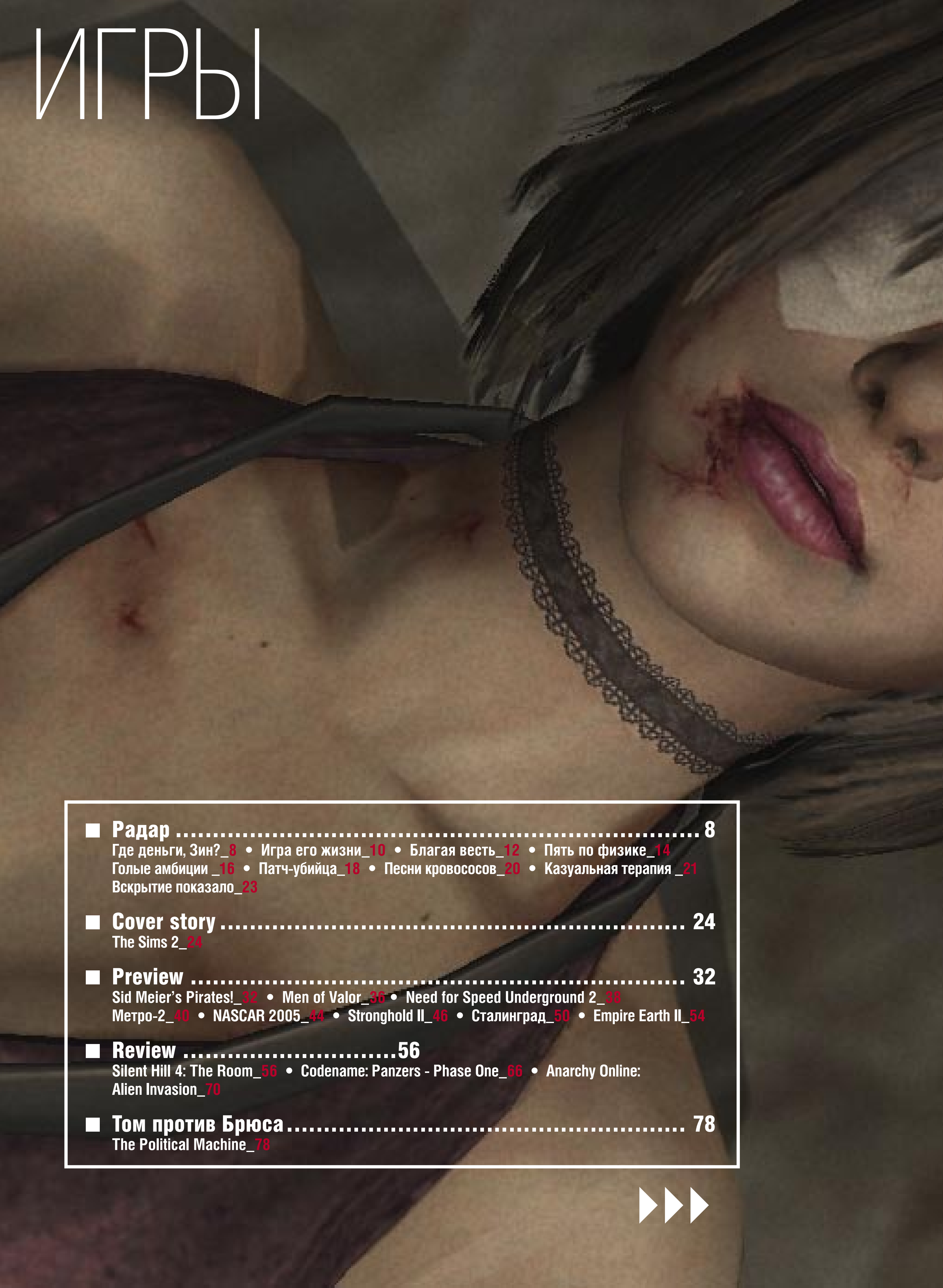

Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US





Типография OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
*Тираж 45 000 экземпляров*
**Цена свободная**

# ИГРЫ





Можно — и модно — считать серию **The Sims** попсой, а «симсоманов» — раковой опухолью на теле общества. Но, как ни крути, **The Sims 2** — серьезное явление в нашей культурной жизни. И дело не в том, что продажи игры за первые 10 дней перевалили за 1 000 000 копий. Просто **The Sims 2** сделали действительно качественный рывок на пути Тотальной Компьютерной Симуляции Всего и Вся™. Если так пойдет и дальше, страшно подумать, каких высот игрового дизайна может достичь смелая мысль разработчиков. Вплоть до ручного управления струёй при мочеиспускании подопечного Сима.

Тщательно почесав нашу коллективную редакционную репу, мы решили отдать обложку **The Sims 2**. Об их великом вкладе в сокровищницу мировой культуры — наша Cover Story.

Душераздирающая история о жестоком обращение с женщинами и детьми (см. эксклюзивное фото слева) тоже глубоко тронула наши чувства. Конечно, **Silent Hill 4**, строго говоря, ничем принципиально не отличается от **Silent Hill 3** (а если совсем строго — то и от **Silent Hill 1** и **2**). Но дело в том, что мистические триллеры — это такой жанр, который не надоедает. В конце концов, кровищи никогда не бывает слишком много. Поэтому новый флагман японского мракобесия встретил на на страницах CGW RE самый теплый приём.

ИГРОДЕЛЫ ВЫХОДЯТ НА БОЛЬШУЮ ДОРОГУ

# КАЗУАЛЬНАЯ ТЕРАПИЯ

**Все чаще воротилы игрового бизнеса с удивлением обнаруживают, что необязательно быть юношей бледным со взором прыщавым, чтобы зайти в магазин и приобрести, скажем, Prince of Persia: The Sands of Time (причем для себя, а не в подарок). Это может быть и вполне респектабельная персона лет эдак сорока, да еще и женского пола. То есть нечто очень далекое от сложившегося образа типичного потребителя электронных развлечений.**



▲ Игровые персонажи рады новой аудитории.

## БОЛЬШЕ НЕ ЛЕЗЕТ

Основная масса нынешней игровой продукции рассчитана на аудиторию так называемых геймеров, каковыми условно считаются все, кто играет хотя бы 10 часов в неделю. Но среди людей, которые утвердительно отвечают на вопрос «играете ли вы в компьютерные/видеоигры?» есть значительный процент тех, кто не подпадает под эту категорию.

На выставке European Games Network, недавно прошедшей в Лондоне, компания GameVision Europe опубликовала данные своих исследований западноевропейского рынка (Англия, Франция, Германия, Италия и Испания). Они насчитала в этом регионе около 24 млн. «постоянных потребителей» компьютерных и видеоигр. По результатам опросов, целая треть таких потребителей играет даже меньше 4-х часов в неделю и редко покупает новые игры. Эти обделенные божьей милостью люди — так называемые casual gamers, в просторечии казуалы.

Интересы казуалов, в силу их распыленности, удовлетворять сложно, поэтому индустрия старается выжать все из покупательной способности традиционной геймерской аудитории. «Развлечь, потом догнать и еще раз развлечь» — примерно так большинство игровых компаний видит свои задачи по отношению к потребителю. Но тут возникает естественный тупик — даже самого хардкорного геймера не заставишь тратить на игры больше $600 в месяц. Просто не наберется столько игр, которые этот матерый человечище захотел бы купить (даже учитывая их высокую стоимость). Геймеры начинают пресыщаться — простое наличие хорошей графики и сисястых героинь уже не обеспечивает продажи.

## ВСТУПАЙ В НАШУ БАНДУ, ГЭНДАЛЬФ

Решение напрашивается само собой — нужно дотянуться до более широкой аудитории. За прошедший год на игры по всему миру было потрачено $30

млрд., из них более $300 млн. пришло из кошелька пресловутых казуалов. Но готовы ли они тратить больше? Проблема в том, что, тщательно заточив свою продукцию под вкусы «стандартных геймеров» — парней 15-20 лет, — игровая индустрия с трудом может предложить что-то интересное всем остальным. В том числе и повзрослевшим геймерам, которые хотят от игр чего-то нового, не получают этого и теряют интерес к играм вообще.

Чтобы отгрызть свой кусок от жирного пирога индустрии развлечений, игровым магнатам ведь нужно еще потеснить кино- и музыкальный бизнес (которые в неустанной заботе о нашем досуге тоже ведь не дремлют и наращивают обороты производства). Время и деньги потенциального потребителя ограничены — каждый час, который ты не провел за игрушкой, как ножом по сердцу для игровых издателей. Бедняги.

Попытка привлечь к волшебному миру гейминга твою маму, тетю Валю и соседа Колю на практике выльется в еще большее количество игр по фильмам, телесериалам и популярным видам спорта. Замечено, что казуалы более охотно покупают нечто вроде «как в кино» или «как по телевизору», чем милые сердцу хардкорщика «неограниченные возможности настройки» или там «открытая архитектура с улучшенной поддержкой моддинга».

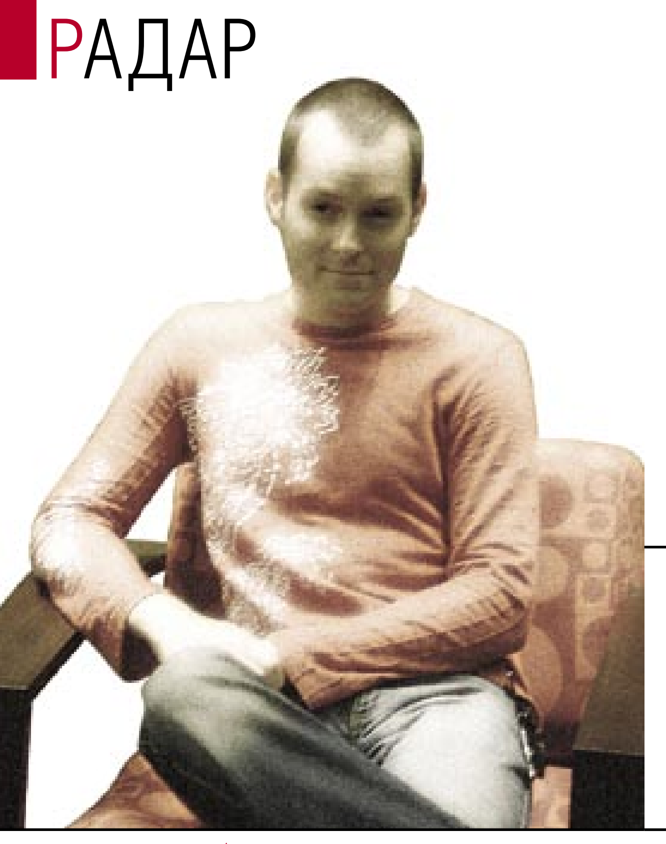
На высокое качество таких игр рассчитывать не приходится — жесткие сроки производства не позволяют годами рожать шедевры. С другой стороны, в попытке угодить интересам старшей аудитории издатели будут вкладывать деньги и в экспериментальные проекты — а здесь уже может появиться что-то интересное.

Грядут тяжелые годы. Ни один менеджер по продажам не будет спать спокойно, пока твоя бабушка не купит все 16 адд-онов к последнему хиту его конторы. Шоубизнес — ты всегда думаешь о нас. ■

**Ян Масарский**

▼ Большой брат следит за тем, сколько часов в неделю ты играешь.





# ГЛАВНЫЙ АМЕРИКАН ПЛАНЕТЫ

**Вставлять своё имя в название игры – мягко говоря, нескромно. Если, конечно, ты не Америкэн МакГи (American McGee). Этот гениальный дизайнер долгое время работал в id Software и приложил руку к таким шедеврам, как Doom и Quake. Кроме того, он подарил нам «Алису в Стране чудес»… пардон, «Алису Американа МакГи» – сумасшедшую, извращенную, чудовищную трактовку классической сказки Льюиса Кэрролла. И он по-прежнему полон решимости послать игровой мир в нокаут.**

▲ Америкэн МакГи, Великий и Ужасный.

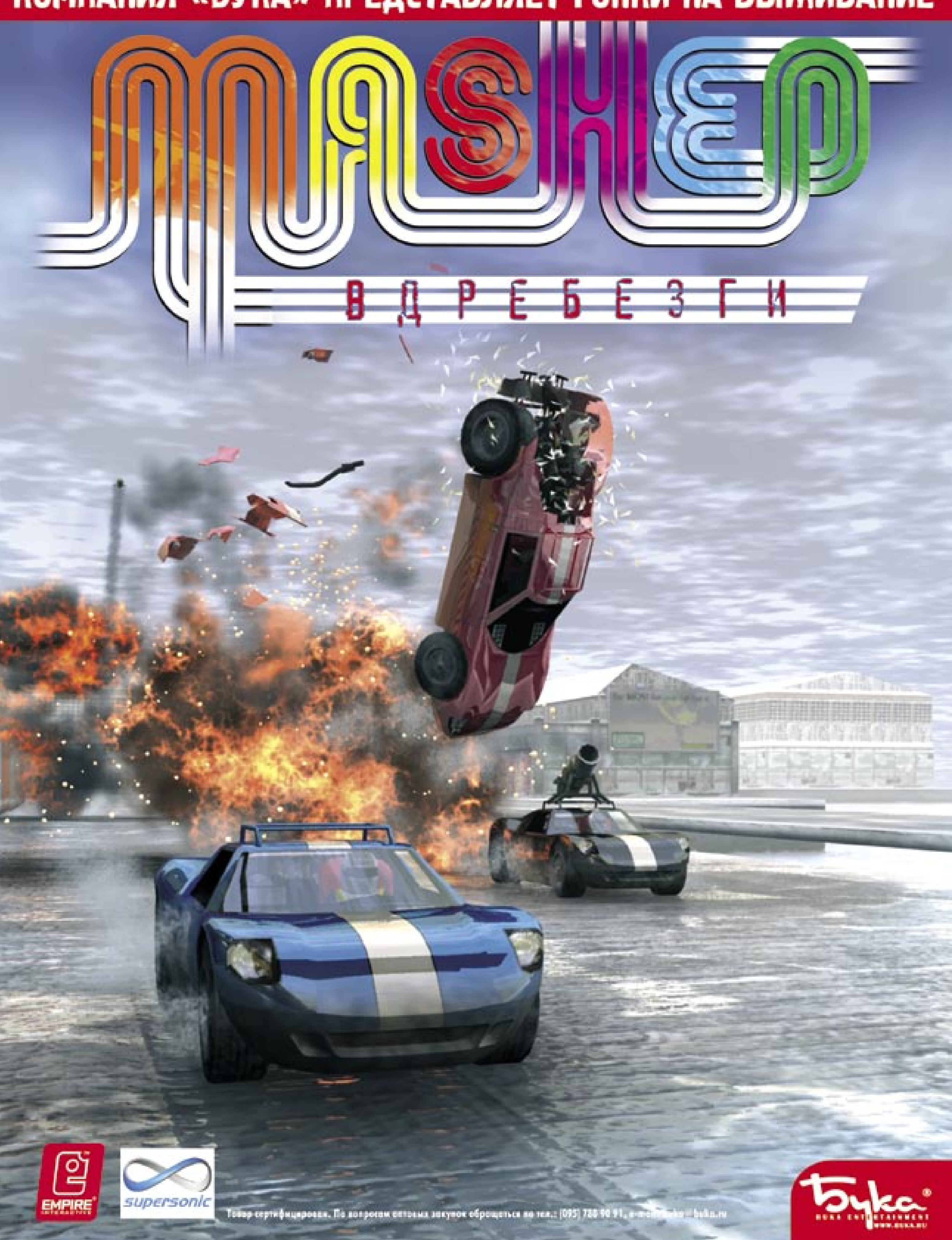
## ВЫШЕ РАДУГИ

После достаточно скромного коммерческого успеха **Алисы** МакГи решил превратить в кровавый кошмар ещё одну популярную сказку — «Волшебника страны Оз». Компания Atari (тогда ещё называвшаяся Infogrames) взялась издавать игру. «Мы шли даже с опережением графика, а ё**ная Infogrames вдруг берёт и закрывает проект из-за своих финансовых проблем!» — возмущается МакГи. Всё было на мази — игра практически сделана, книга написана, жуткие игрушки готовы к массовому производству, легендарный продюсер Джерри Брукхаймер изъявил желание снять по игре кинотрилогию. «Всё накрылось медным тазом, потому что никто не захотел брать на себя ответственность за риск. Такова, к сожалению, подлая натура нынешней индустрии».

## ГОНКОНГСКОЕ ПРОСВЕТЛЕНИЕ

После фиаско **Страны Оз** в жизни МакГи наступил новый этап. В Гонконге дизайнер познакомился с создателем **Capitalism** и главой Enlight Studios Тревором Чаном (Trevor Chan), и два сумасшедших разработчика решили объединить свои усилия. Заняв пост креативного директора в Enlight Studios, МакГи стал куратором и контролёром качества всех разрабатываемых компанией продуктов. Его первым серьёзным заданием стало собрать воедино разрозненные куски того, что впоследствии должно было стать игрой **American McGee Presents Scrapland**.
«Когда я увидел творение испанской студии Mercury Steam, я сразу понял, что хочу участвовать в разработке», — став исполнительным продюсером проекта, МакГи с головой погрузился в работу. Он одновременно занимался маркетингом, движком, игровыми диалогами. И надо сказать, нынешняя версия игры выглядит весьма многообещающе. Более того, Америкэн официально предложил Mercury Steam вместе делать его следующую «чёрную сказку». Дизайнер, правда, не сказал, какая детская книжка станет его следующей жертвой, но обмолвился, что трудится сейчас одновременно над несколькими проектами.
По непроверенным данным, один из таких проектов — онлайновая версия **Страны Оз**. Официально известно лишь то, что МакГи вёл переговоры с корейским издательством NCsoft о перспективах совместной разработки MMORPG. Рабочее название другого проекта МакГи — **Bad Day L.A.** Это будет шутер в стиле **Medal of Honor**, действие которого разворачивается в современном Лос-Анджелесе. МакГи обещает нечто «чертовски забавное и насквозь пропитанное чёрным юмором». На меньшее мы и не согласны. ■

Даррен **Глэдстоун**


MASHED
ВДРЕБЕЗГИ
EMPIRE
supersonic
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 788 90 91
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

# БЛАГАЯ ВЕСТЬ

**ИНТЕРВЬЮ В ЧАТЕ: Даррен Глэдстоун пытает продюсера Neverwinter Nights 2**

В чат входит **FUrquhart**
**CGW**: Добро пожаловать в наш чат. Как прикажете к вам обращаться? Просто Фергюс? Мистер? Доктор? Эсквайр?
**FUrquhart**: Фергюс Уркухарт, исполнительный директор студии Obsidian Entertainment, Inc.
**CGW**: Неплохо для начала. А если покороче?
**FUrquhart**: Ловкий Мазафака.
**CGW**: Превосходно! Мистер Мазафака, что вы можете нам рассказать о **Neverwinter Nights 2**?
**FUrquhart**: Мы работаем над игрой уже больше месяца — всё идет отлично. Мы почти закончили сюжет, составили список новых фишек; программисты уже вовсю готовят игровой движок для новой работы.
**CGW**: Движок будет новый?
**FUrquhart**: Нет, скорее сильно переделанный старый. В частности, мы встроили поддержку DirectX 9 и теперь можем украсить игру по последнему слову техники.
**CGW**: Ясно. В чём заключается главное различие между первой и второй **NWN**?
**FUrquhart**: Для нас главное – одиночный режим. Мы хотим впечатлить публику потрясающей историей, воссоздав с помощью современных технологий атмосферу классических RPG «старой школы». И ещё мы хотим населить игру колоритными и правдоподобными NPC, чтобы игрок относился к ним серьезнее.
**CGW**: Окей, у нас будет потрясный сюжет. Что же ещё будет выгодно отличать **NWN2** от оригинала?
**FUrquhart**: Ну... то, что это **Neverwinter 2**. :-)
**CGW**: Мило.
**FUrquhart**: Нет, серьезно! Навороченный сюжет в сочетании с ещё более широкими возможностями для моддинга – разве не здорово? Кроме того, у нас имеется ряд интересных идей, но о них я пока не хочу распространяться.
**CGW**: Ой, да ладно... Я буду молчать как рыба об лед. Клянусь.
**FUrquhart**: А, ну хорошо (да какая разница)... В частности, мы хотим более полно воссоздать мир **Forgotten Realms**, населить его множеством рас и их разновидностей, а также разработать совершенно новую систему взаимоотношений героя и его спутников. Короче, помощники станут более адекватными, а управлять ими будет проще, чем раньше.
**CGW**: Правда? Не надо будет продираться через десятки меню, настраивая реакцию AI на различные события?
**FUrquhart**: Именно. Спутники будут сами спрашивать героя, не нужна ли ему помощь, и для ответа достаточно будет кликнуть на соответствующей кнопке. Эта помощь будет контекстно-зависимой, так что не придется нажимать каждый раз разные кнопки. Драки будут больше похожи на драки — вот ты в разгаре боя кричишь «на помощь!», а твои соратники кричат тебе в ответ. Что именно — зависит от их характера.
**CGW**: Разумная схема. В смысле, приказы «вешаются» на горячие клавиши?
**FUrquhart**: Вроде того. Мы хотим, чтобы ты просто мог позвать на помощь, а они уже по мере сил сами сообразят, чего именно ты от них хочешь. Если ты кричишь в момент, когда твое здоровье на исходе, клирик тебя подлечит. Если здоровье в норме, но противник слишком силен, клирик поможет в сражении. Тем не менее, в игре будут клавиши и для конкретных приказов, типа «Атакуй моего противника».
**CGW**: Круто! Хотелось бы на это посмотреть.
**FUrquhart**: ещё мы рассматриваем разные фишки из области MMORPG. Как раз сейчас решается вопрос, насколько уместной в Neverwinter будет система ремесел и охота.
**CGW**: Элементы MMORPG? А как насчет танцев из **SW Galaxies?** ;)
**FUrquhart**: Вопрос решается... Одно могу сказать совершенно определённо: если непрерывно кемперить на точке респавна в течение 12 часов, то с вероятностью 33% монстры возродятся. Эта фишка должна здорово удлинить прохождение игры. :-)
**CGW**: Я уже вижу надпись на коробке с **NWN2**: «Более 900,000,000 часов геймплея!»
**FUrquhart**: Нет, мы действительно хотим предоставить игроку занятия помимо основной сюжетной линии и как-то вознаградить его за исследование игрового мира. В MMORPG это обычно очень хорошо реализовано.
**CGW**: Не смею больше занимать ваше драгоценное время, но напоследок не могу не спросить: О чём будет сюжет?
**FUrquhart**: Пока секрет. Но он пробирает до самых печёнок.
**CGW**: Вы, кстати, в курсе, что наш разговор будет опубликован?
**FUrquhart**: Ах ты, чёрт! Надо было больше матюгаться. ■

# ПЯТЬ ПО ФИЗИКЕ

**Каждый, кто отстреливал вражьи конечности из позиции «я снизу» в Max Payne 2 и приколачивал зомбяков кольями к стенам в Painkiller, знает, что своей реалистичностью эти игры обязаны физическому движку Havok. Предметы ведут себя «как в жизни», а отходящие в мир иной враги исполняют танец тряпичных кукол, в народе известный как «рэгдол». Однако все эти возможности — лишь бледные предшественники будущих физических систем. Мы решили узнать, о чём говорят в кулуарах физических игронаук, и по возможности подсказать специалистам, что можно улучшить. Для этого мы посетили штаб-квартиру самих Havok.**

## РУБИ КАНАТЫ

По словам Эвина Ливей (Evin Levey), одного из программистов, помогающих разработчикам интегрировать Havok в игровой код, существуют как минимум три способа улучшить модный нынче рэгдол, сомнительной грации которого не позавидует и мешок с картошкой. Современность требует чего-то более реалистичного.

Например, когда персонаж наткнётся на пулю игрока, желательно, чтобы физика включалась не сразу (если, конечно, это не попадание в голову). Лучше, если подранок сначала схватится за раненое место, упадёт на колени, и только потом отдастся во власть рэгдола. При ранении в голову он не сможет себя контролировать, так как будет оглушён. Очевидно, вопрос реалистичного поведения в этом случае выходит за пределы чистой физики — требуется что-то новое, стоящее не рубеже точных наук и искусственного интеллекта.

В современном рэгдоле есть ещё одно слабое место: как только ты пристрелишь какого-нибудь несчастного, его ноги подкашиваются, словно у марионетки, у которой невидимый кукловод обрезал нити. Суставы размягчаются, конечности неправдоподобно выкручиваются, пропадает естественность. На выручку приходит игровая биомеханика, искусство создавать виртуальные мышцы и суставы и накладывать на них физические ограничения. Впрочем, эта наука пока находится в стадии становления.

Процессорная производительность неуклонно растёт, позволяя создавать более продвинутые симуляции реальности и развивать динамику геймплея. «Как насчет, скажем, виртуального скайдайвинга? — задумчиво говорит Стив Купер (Steve Cooper), директор по маркетинговым коммуникациям в Havok. Ты переходишь от хаотичного кувыркания в воздухе к управляемой позиции, а когда парашют открывается, медленно спускаешься на землю, корректируя полет натяжением строп, чтобы порывы ветра не относили тебя от намеченной точки приземления. В общем, скоро реализация таких вещей будет стоять не столько перед программистами, сколько перед креативными дизайнерами, которые хотят смоделировать ещё какое-нибудь явление жизни».

Ливей соглашается: «Думаю, скоро начнут появляться игры, в которых каждый объект будет наделен собственной физической моделью, не упрощённой до примитивного твёрдого тела. Волосы будут развеваться на ветру, а одежда — должным образом свисать и сминаться. Это откроет доступ к новым мирам с настоящими физическими законами и реалистичным окружением».

Первые плоды использования продвинутых физических симуляторов для решения игровых задач уже появились (наиболее яркий образчик — **Deus Ex: Invisible War**), положив начало новой тенденции. Представь, что вражеский AI тоже будет использовать физические свойства окружения против тебя. На это было бы интересно посмотреть.

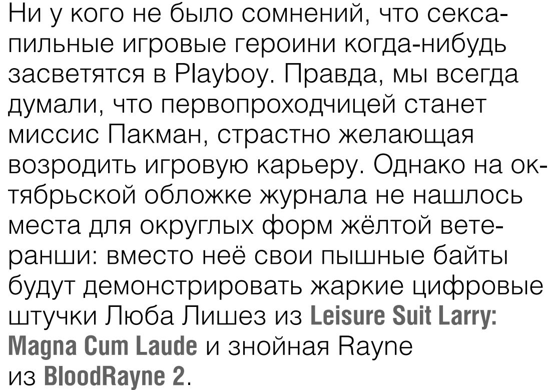
«У современных игроков очень правильные запросы, — говорит Герман Кайзер (Herman Kaiser), вице-президент Havok по продажам в Северной Америке. — Они хотят регулярных технологических прорывов в области графики и интерактивности по всем жанровым фронтам. И мы должны обеспечивать эти прорывы». ■

**Пол Бирнс**



# ГОЛЫЕ АМБИЦИИ

**Игровые красотки позируют для Playboy; старшеклассники строят планы, как выкрасть папины журналы**





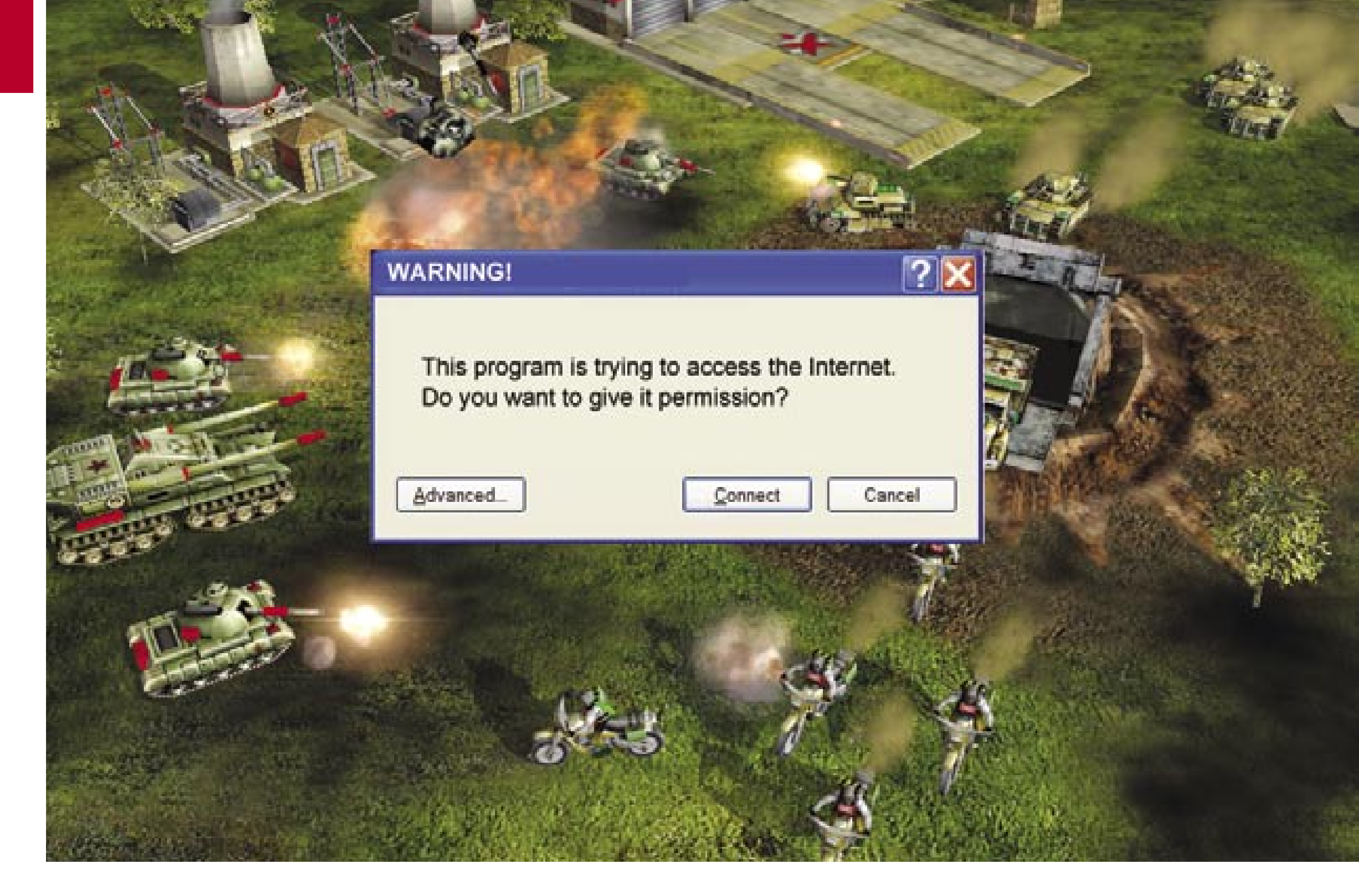
Ни у кого не было сомнений, что сексапильные игровые героини когда-нибудь засветятся в Playboy. Правда, мы всегда думали, что первопроходчицей станет миссис Пакман, страстно желающая возродить игровую карьеру. Однако на октябрьской обложке журнала не нашлось места для округлых форм жёлтой ветеранши: вместо неё свои пышные байты будут демонстрировать жаркие цифровые штучки Люба Лишез из **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** и знойная Rayne из **BloodRayne 2**.

«Во всем виновата Джанет Джексон, оголившая грудь в прямом эфире, — смеётся Rayne на своей топлесс-фотосессии. – Приходится за ней поспевать. До сих пор не верю, что я решилась на это. Знаю, знаю, все привыкли видеть меня в откровенных нарядах, но на самом деле я не эксгибиционистка». Простим ей излишнюю скромность — пара фотографий в Playboy обеспечат этой Анне Курниковой от игровой индустрии громкое паблисити, ведь выход журнала день в день совпадает с релизом её новой игры.

Впрочем, не только скромность могла помешать цифровым красавицам появиться на глянцевых обложках. «Я не хочу, чтобы меня воспринимали просто как симпатичный кусок кода, — говорит Люба Лишез, – но мой дизайн не всегда останется таким же, как сейчас. Я хочу сниматься, пока не одрябли мои аппетитные пиксели».

Впрочем, как и другие «девушки Playboy», виртуальные инженю планируют торговать лицом и прелестями не только в глянце. Rayne, например, появится в сборнике комиксов и в полноценной кинокартине, где её роль сыграет железная терминатрикс Кристанна Локен. Съёмки уже начались. Интересно, чем ответят на это современные игровые мужчины. Ходят слухи, что Гордон Фримен может появиться на страницах Playgirl в стрингах, но сам он пока никак не комментирует эту информацию. ■

Пол Семел




# ВОЙНА ПАТЧЕЙ

**Заслонки в «форточках»: глюк в XP Service Pack 2 рикошетом бьет по играм**

Когда ты устанавливаешь что-то под Windows XP, это обычно работает. Но теперь есть целый список программ — игр, большей частью, — которые «могут работать некорректно», если ты поставил новый Service Pack 2 для XP. Но ты не волнуйся — в длинном списке (см. пункт 884130 на http://support.microsoft.com) упоминаются только всякие мелкие игрушки типа **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **Age of Empires II: Age of Kings**, **Rainbow Six 3: Raven Shield** и **Warcraft III: Reign of Chaos**.

Согласно официальному заявлению Microsoft, Service Pack 2 «вводит ряд функций, повышающих производительность и безопасность» операционной системы. Проблема заключается лишь в том, что новый Firewall воспринимает перечисленные выше игры как угрозу пресловутой «безопасности». Происходит следующее: при запуске игры появляется диалоговое окно с вопросом, разрешаешь ли ты данной конкретной программе пройти через firewall? Ты бы, конечно, разрешил. Только этого окна не видно, потому что поверх него на экране сама игра. И при попытке выйти в онлайн просто ничего не происходит.

Крис Донахью (Chris Donahue), специалист Microsoft по играм под Windows, уверяет, что проблема устраняется очень просто. Самое очевидное решение — нажать [Alt-Tab], чтобы увидеть и закрыть диалоговое окно. Другие варианты: перед запуском игры зайти в раздел Security и разрешить ей беспрепятственный проход через firewall или же настроить уровень безопасности с помощью специального ползунка (в принципе, Security можно вообще убрать, но делать этого настоятельно не рекомендуется). Главное – сохранять хладнокровие. Донахью клянётся, что команда тестеров Microsoft тщательно проверила Service Pack 2 и не нашла в нем больше никаких глюков.

**Даррен Глэдстоун**

▼ Эл Юргенсен, любитель вампиров.

# Песни кровососов

**Как Ministry стала героем дня... э-э-э... ночи для Vampire: The Masquerade - Bloodlines**

**Activision была в шоке, глубокой шоке. Игра о пользе гемоглобина Vampire: The Masquerade - Bloodlines была уже почти готова к релизу, когда Роб Зомби (Rob Zombie), обязавшийся записать заглавную композицию, внезапно пошёл в отказ. Activision ничего не оставалось, как обратиться к фронтмену группы Ministry Элу Юргенсену (Al Jourgensen) с просьбой записать хоть что-нибудь, отвечающее мрачному духу вампирских развлечений.**

«Им повезло, — объясняет Эл по телефону из своего техасского обиталища. – В тот момент я как раз был в студии и работал над новым альбомом Houses of the Mole».

Через несколько дней Юргенсен уже летел в штаб-квартиру Activision. Bloodlines ошеломила его графикой и качеством геймплея: «Впечатление было столь ярким, что песню я написал прямо на борту самолета, возвращаясь домой. А через неделю она была уже сведена на студии и отправлена в Activision».

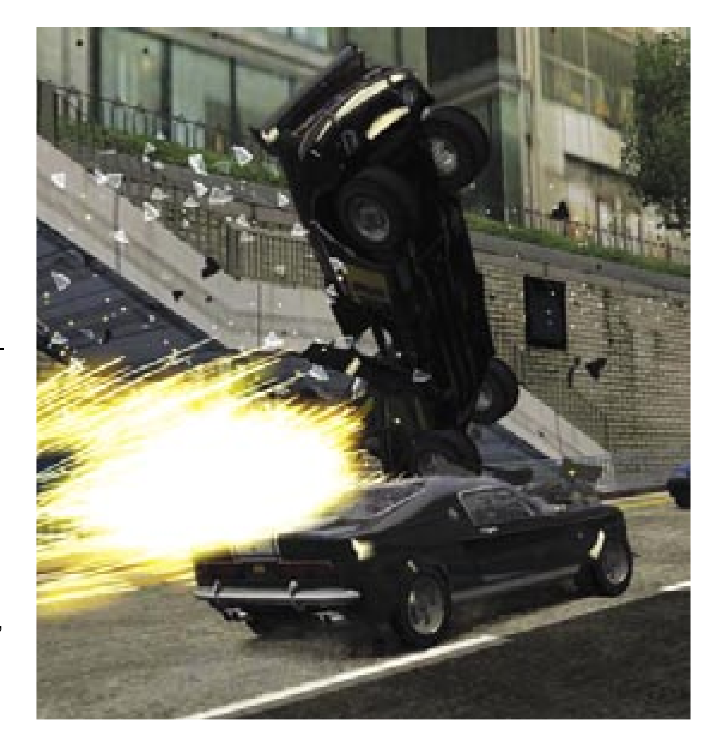
К сожалению, все произошло так быстро, что песня Bloodlines не попала на новый альбом. Впрочем, никто этого и не планировал. «Композиция не отвечала духу альбома, — говорит Юргенсен. — Наша последняя работа — на тему политики; к тому же, названия всех песен начинаются с буквы W — Worthless, Wrong и так далее. Я бы не хотел называть песню Wloodlines. А ещё нужно было успеть выпустить альбом до ноябрьских выборов президента США, потому что во время промоутингового тура мы будем вести политическую агитацию в сотрудничестве с punkvoter.com».

Впрочем, это не значит, что песня Bloodlines никогда не появится на одном из альбомов Ministry, или что группа не будет играть её в будущих турах. В конце концов, в игру-то они точно будут играть. «Думаю, когда мы начнем тур, она станет основной темой для общения с моим барабанщиком-игроманом», — говорит Юргенсен. ■

Пол Семел

# УГОЛОК ПРИСТАВОЧНИКА

**Игры, которые не грех позаимствовать у младшего брата: Burnout 3: Takedown (PS2, XBOX)**



Лучший способ расслабиться после тяжёлого рабочего дня — выехать на трассу и развлечь себя парой хороших лобовых столкновений. Серия Burnout была классной, но малоизвестной. Но теперь, когда компанию Criterion, разработчика Burnout, купила Electronic Arts, игра получит заслуженный уход и внимание. Если ты не слышал о гоночной серии Burnout, то суть, вкратце, в следующем: едешь быстро, быстро, еще быстрее... врезаешься и начинаешь сначала.

Игра включает множество режимов и великолепно передает пьянящее чувство скорости. Наиболее веселый и интересный режим – Crash: чем более серьёзную и массовую аварию тебе удается вызвать, тем лучше. Хинт: чтобы добиться самых высоких результатов, рекомендуется перед игрой выпить пару-тройку бутылок пива. ■



# МОДОСТРОИТЕЛЬСТВО

**Халява в Сети: Battlefield: Pirates (www.bfpirates.com)**

Мы давно следим за этим модом для **Battlefield 1942**, и о свежевыпущенной версии beta 3 стоит написать. В **Battlefield: Pirates** предлагается сменить авианосцы на галеоны и пулемёты на мушкеты. Управляй бортовыми орудиями, гляди в подзорную трубу из шаткой корзины воздушного шара, и пусть море станет красным от вражеской крови!

К твоим услугам все виды судов — от лодок типа «корыто» до величественных линкоров. Помимо морских сражений можно также штурмовать береговые форты. Словом, здесь всё, что составляет жизнь пирата, кроме цинги, мужеложства и деревянных ног.

Любители экстравагантных модов, переворачивающих классический геймплей **BF1942** с ног на голову, могут также погонять по пустыне на оснащенных ракетами тачках в **Battlefield: Interstate '82** (www.bf1982.com), поучаствовать в «Звездных войнах» в **Galactic Conquest** (www.galactic-conquest.net) и испытать на собственной шкуре все «прелести» Первой мировой в **Battlefield: 1918** (www.bf1918.com). ■

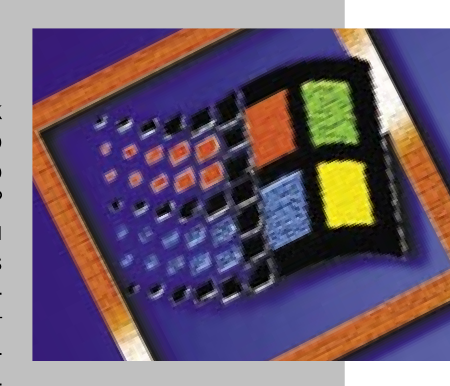
## ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ: ВЕСТИ С ДИКОГО ЗАПАДА

### ХОРОШИЙ
### THE SIMS 2



Да, пинать **The Sims** все горазды, но **The Sims 2** таки вышел, невзирая на то, нравится это тебе или нет, и Уилл Райт, нравится это тебе или нет, опять доказал свою гениальность. Так что не сопротивляйся, а то рискуешь пропустить одну из лучших игр года. То, что игра нравится твоей маме, вовсе не значит, что она плохая. Стоп. Неужели мы это написали?

### ПЛОХОЙ
### WINDOWS XP SERVICE PACK 2



Способен ли человек любить операционную систему? Любить безо всяких извращений? Наверное, да — мы ведь любим Windows XP. Нет, правда, любим. Идиллию портит только недавний выпуск широко разрекламированного Service Pack 2. Игроки, поторопившиеся его установить, обнаружили, что многие из их любимых игр больше не запускаются. И это после того, как Microsoft на полном серьезе уверяла всех в нежных чувствах к играм для PC. Увы, этого пока не заметно.

### ЗЛОЙ
### ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ ЖИВЫ?



Нет, мы не про игры. LucasArts прекрасно себя чувствует и выпекает новые игры по вселенной Star Wars словно пирожки. Однако когда номер уже готовился к печати, по Сети прокатился слух, будто Джордж Лукас всерьёз задумался о съёмках седьмого и девятого эпизодов одноимённого фильма. Дорогой Джордж! Пожалуйста, не надо наживаться на нашем детском фетише! Эпизоды 1 и 2 были отвратительны! Дай киносерии спокойно умереть.




▲ Горящий праведным гневом Нейл Эйткен.

# ГДЕ ДЕНЬГИ, ЗИН?

**Нейл Эйткен (Neil Aitken) сыт по горло. Работая в Knowledge Adventure, подразделении Vivendi Universal, с февраля 2000 года Эйткин постоянно сталкивался с нежеланием начальства оплачивать сверхурочные. Руководство заставляло его изменять записи в журнале прихода и ухода сотрудников, чтобы уменьшить количество официально отработанных им часов. А записи о проведенных на работе выходных были вообще вычеркнуты. Так, по крайней мере, утверждает сам Эйткен.**
**28 июня юридическая компания Graves & Associates подала от имени Эйткена судебный иск против VU, обвинив игрового гиганта в нарушении пяти калифорнийских законов об охране труда и одного закона о бизнес-этике. На момент отправки номера в печать от VU комментариев не поступало. «Я решил подать в суд, потому что не мог больше смотреть, как мои друзья и коллеги-программисты вкалывают днем и ночью, а их попросту кидают», — говорит Нейл Эйткен. — «Из нас выжимали последние соки, а тех, кто протестовал, увольняли».**

## ВСЕ НА СУББОТНИК!

То, что дело рассматривается именно в Калифорнии, может существенно повлиять на его исход. Закон данного штата особо защищает программистов и предоставляет им больше трудовых гарантий, чем федеральное законодательство США. В Калифорнии работодатели обязаны платить программистам не менее $45.63 в час или $1,200 в неделю. Федеральный закон устанавливает более низкие ставки.

За судебным иском Эйткена стоит нечто большее, чем просто оплата его сверхурочных часов. Если он выиграет дело, компенсацию за дополнительную работу должны будут получить ВСЕ сотрудники VU. «По нашим подсчетам, в среднем программисты просиживают на работе по 10-15 дополнительных часов в неделю», — говорит Аллен Грейвс (Allen Graves), адвокат Эйткена. — «Каждому причитается оплата всех отработанных с 2000 года сверхурочных по полуторной ставке.»

Многие игровые разработчики были удивлены тем, что Эйткен подал в суд. Большинство сходится во мнении, что если условия работы действительно такие ужасные, как рассказывает Эйткен, ему




надо было просто валить оттуда. Стив Мейстер (Steve Meister), ведущий программист Bethesda Softworks, тоже прошел через множество авралов, но пережитый опыт считает позитивным. «Если тебе не нравится, как с тобой обращаются на работе, попробуй найти место в компании с более разумными требованиями к сотрудникам», — говорит Мейстер.

Предстоящее разбирательство, скорее всего, вызовет общественный резонанс. Проблема неоплачиваемых сверхурочных стоит остро, особенно после угрозы президента Буша наложить вето на законопроект о гарантии оплаты сверхурочных.

## ЗУБЫ ИНДУСТРИИ

Разработчики — тоже люди, и они хотят, чтобы их сверхурочная работа нормально оплачивалась. Согласно опросу, проведенному недавно Международной Ассоциацией Разработчиков Игр, 46.8% игровых дизайнеров считают, что не получают достаточной компенсации за свою сверхурочную работу. Всего лишь 4.3% заявили, что получают адекватное денежное вознаграждение за дополнительный труд, а остальные сказали, что их сверхурочные часы оплачиваются «натурой» — отгулами, авторскими отчислениями, акциями компании и т.д. По мнению аналитика Майкла Пачтера, больнее всего данный судебный иск может ударить... по потребителю: «Если Нейл Эйткен выиграет это дело, то расходы издателей на производство игр возрастут, а значит — возрастет и их розничная цена».

Дело Нейла Эйткена породило среди разработчиков множество споров о специфике индустрии и отношении ее воротил к простым труженикам. «Иск против Vivendi — весьма показательное явление, — считает Шон Хайд-Моер, продюсер THQ. — Индустрия взрослеет и начинает показывать зубы».

13 августа, через полтора месяца после подачи иска, Нейл Эйткен ушел из Vivendi Universal. «Многие наши сотрудники выразили мне свою поддержку», — говорит он. Дата судебного разбирательства еще не назначена, но уже сейчас ясно, что это будет, в лучшем случае, июнь следующего года. Впрочем, по прогнозам специалистов, спор, скорее всего, будет улажен сторонами полюбовно, и до суда дело не дойдет. ■

**Патрик Клепек**


The Sims 2




THE SIMS 2

# ПОКА СМЕРТЬ НЕ РАЗЛУЧИТ ВАС

**Заряд новизны в The Sims 2 таков, что даже ретрограды, поклонники первой части и маньяки платных дополнений, не видевшие белого света с момента выхода их идола, найдут для себя что-то новое. Как «Цивилизация», с каждой новой частью отправляющая предшественника на свалку истории, — The Sims 2 полностью затмевает оригинал.**

## IT'S ALIVE! ALIVE!

Существенные отличия **The Sims 2** от именитого родителя заметны уже на стадии создания твоего первого электронного болванчика. Спорим, клише о «безграничных возможностях» обязательно засветится во всех рецензиях на эту игру? (Мы своё использовали на всякий случай два раза.) Несложные в освоении инструменты пластической хирургии — воплощённая мечта истинных арийцев: длину черепа, разрез глаз и жировые складки на затылке можно отрегулировать до рождения.

В результате из-под твоей левой кнопки будут выходить самые смелые големы. Спасибо развитой системе лицевой анимации — благодаря ей все трагедии, триумфы и обычные домашние радости в жизни Сима сопровождаются уместными ужимками. Сочетание нового трёхмерного мира и свободной камеры обильно поставляет самые выгодные ракурсы. На любую сценку из жизни можно смотреть из первого ряда, даже если это невинный поцелуй двух супругов, сто лет, назад забывших о плотских страстях. Дотошное внимание к мелочам и здоровый вуайеризм ещё никогда не вредили геймплею, согласен?

Однако для особенных развлечений тебе сперва придётся изрядно попотеть при «родах» Сима. В игре появление личности на свет обставлено по-новому, и дело заходит чуть дальше незамысловатого составления фоторобота посимпатичней. Кроме лёгких мозговых отклонений и детских комплексов, обязательно вырождающихся со временем в излишнюю застенчивость, нечистоплотность или какую-нибудь фобию, тебе придётся выбрать Цель твоего

альтер-эго (смотри врезку, читай немецких философов). Будь уверен, Цель добавит огня в подвластную тебе сим-жизнь. Не будь в игре стремлений, каждый поход Сима в туалет был бы важным событием и расценивался как праздник. Многих из нас такой расклад вполне устроил бы, но…

## МАРХИ НА ДИВАНЕ

Как только создание Сима (или целого выводка) завершено, его можно прописать в один из трёх готовых микрорайонов или же отстроить свой собственный. Давно заготовленный участочек из **SimCity 4** тоже подойдёт. Заиметь собственные шесть соток в игре всегда приятно, а если ещё добавить возможность индивидуальной застройки и несложный инструментарий, не перегружающий тебя сметой по закупке фанерных листов, то и вовсе получится, что строительство — один из самых приятных моментов **The Sims 2**.

Общий план дома в игре теперь можно размечать целыми комнатами, так что забудь о нудном возведении всех стен по отдельности и согласовании чертежей в проектной организации. Интерфейс для строительства, как и интерфейс для покупок, сортирует предметы по типам помещений (можно выбрать пункт «Напольное покрытие»

СТРОИТЕЛЬСТВО — ОДИН ИЗ САМЫХ ПРИЯТНЫХ МОМЕНТОВ THE SIMS 2. НИКАКОЙ СТЯЖКИ, ЦИКЛЁВКИ, СОГЛАСОВАНИЙ. МОЖНО ВООБЩЕ РЕМОНТ НЕ ДЕЛАТЬ

и из него выбрать требуемую комнату, а можно сразу ткнуть, скажем, в «Ванную комнату», а затем уже перейти к напольному покрытию). Придумано толково, но есть и некоторые шероховатости.

Например, пеленальные столики и детские манежи почему-то располагаются в разделе «Прочее/Дети», а не в «Детской комнате». В результате мои подопечные Симы оставляли детей на кухонном столе и бросали грязные пеленки на пол, пока я не наткнулся на эти чудесные бытовые приспособления. Впрочем, как показал опыт, оно для детишек и к лучшему (смотри врезку, читай альманах «Гиперактивные дети»).

Предметов обихода в игре множество. Достаточно для обустройства нескольких уютных гнёзд — ещё и останется. А как только коробки с **The Sims 2** появятся на полках магазинов, армия фанатов тут же наконструирует тонны новых вазочек, плинтусов и прочих воплощений мечты яппи, в туалетах которых лежат каталоги IKEA. Чтобы ты мог вдоволь наиграться со всем этим богатством, разработчики предусмотрительно ввели специальный режим — маленькую песочницу для доморощенных церетели. Строительные амбиции они могут удовлетворить на совершенно пустом участке, а дорогая меблировка поднимет цену на дом вместе с социальным статусом твоего маленького архитектора.

## МЫ ВСЕ УМРЁМ

Играть можно Симом-одиночкой, но создатели всё время будут подталкивать тебя к семейным отношениям — к счастью, только виртуальным. Игропроцесс **The Sims 2** целиком полагается на институт брака, и будет глупо не попробовать кого-нибудь окольцевать. Никто не узнает.

## СТРЕМЛЕНИЯ

### СЕМЬЯ



За следование семейным ценностям начисляют больше всего так называемых «баллов стремлений». Женатиков можно держать на сухпайке, но нельзя ограничивать их во флирте с партнёрами, чтении детям сказок на ночь и размножении (секс и производство детей в игре — разные процессы с, видимо, принципиально разными подходами). Эти занятия и будут составлять основную сложность: чем больше народу в доме, тем сложнее им управлять.

### БОГАТСТВО



Местные акулы бизнеса более всего озабочены карьерным ростом. Они страдают от невоздержанности желаний: спят и видят гламур и хруст купюр. Трудоголиков нужно селить с семейно-озабоченными партнерами. Ячейка общества получится идеальная — один вкалывает, второй прикрывает домашние тылы, обеспечивая необходимый социальный статус и контекст для дальнейшего карьерного роста. По вечерам хранителю (-нице) семейного очага нужно уделять немного внимания, а в остальное время — спокойно заниматься офисными интригами.

### ПОПУЛЯРНОСТЬ



Амбициозным Симам следует водить дружбу и располагать знакомых к своей персоне. Это сложно. Однако если ты умеешь проводить зажигательные вечеринки, со временем ты станешь профи в сфере Политики или Атлетики (видимо, в Сим-мире организатор вечеринок таскает на себе бочонки с выпивкой и разносит всех соседок по домам).

### ЛЮБОВЬ

Продвинутый Дон-Жуан должен крутить как минимум три одновременных романа. Жизнь мастеров сердечных дел похожа на одновременный просмотр нескольких бразильских сериалов: любовь и тайны, ревность и безответщина идут рука об руку с телячьими нежностями и любовным воркованием. Сведи пикапера с семейным Симом: отличный способ понаблюдать, как орущие по лавкам дети зарабатывают детские комплексы от бесконечных родительских скандалов и амурных терзаний.

### ЗНАНИЯ



Эйнштейны от симостроения имеют самое странное желание в игре: они хотят обрести бессмертие. Жгучая тяга к самосовершенствованию подхлёстывает их бесконечную погоню за знаниями, не оставляя времени на прочие жизненные потребности. К счастью, они поголовно владеют навыками игры в шашки, что дает им возможность хоть с кем-то общаться. Развлекаются они с телескопом. Они в него смотрят.



▲ Боже, он такой сексуальный.



▲ Да, пора бы.

ИГРОПРОЦЕСС THE SIMS 2 ЦЕЛИКОМ ПОЛАГАЕТСЯ НА ИНСТИТУТ БРАКА, И БУДЕТ ГЛУПО НЕ ПОПРОБОВАТЬ КОГО-НИБУДЬ ОКОЛЬЦЕВАТЬ. НИКТО НЕ УЗНАЕТ.



▲ Бобби, смотри, живой пришелец!

## ТРУДНЫЙ РЕБЁНОК

Заводить детей в **The Sims 2** — значит сполна насладиться всеми минусами отцовства и пропустить прелести предшествующего процесса. Когда мы говорим о минусах, мы имеем в виду даже не постоянную усталость, нечеловеческую прожорливость и сверхъестественно частое посещение уборной местными леди во время беременности. Мы говорим о том моменте, когда крохотный мерзавец появляется на свет под неуместный фейерверк и душ из конфетти. (Да-да, о том самом «моменте» — между первой грязной пелёнкой и тринадцатым сломанным предметом.)
Дети в **The Sims 2** — это неостановимо орущие порождения ада. Может, они хотят есть? Или требуют внимания? Или нужно просто сменить подгузник? Может быть. Большинство игроков склоняется к мнению, что эти дети — банальные чудовища.
Они до основания рушат твою жизнь, перечёркивают ночной сон и все достижения, выбитые из игры потом и кровью. Выжатые Симы с синяками под глазами будут постепенно отдаляться друг от друга из-за недостатка взаимного внимания; их карьеры покатятся вниз (если им вообще повезёт сохранить работу), а показатели удовлетворённости жизнью беспомощно замигают красным. К сожалению, Симы до сих пор не заточены под то, чтобы вовремя засунуть голову в духовой шкаф или намылить веревку. Они продолжают воспитывать своих детей, вовлекая тебя в череду бессмысленных попыток им помочь.
По мере того как младенцы будут превращаться в бегунков, тебе придётся изобретать способы ограничения их свободы. Погибают только самые одарённые. Маленькие и слишком вёрткие, чтобы по ним можно было попасть мышкой, наследники аллюром несутся к ванной, чтобы ткнуться в дно унитаза, или наспех (и всухомятку!) закусывают из мусорного ведра, попутно выкручивая духовочные конфорки.
Когда двое близнецов, находящихся под присмотром автора этой заметки, привыкли ежедневно ломать туалет, дверь в WC пришлось заблокировать тяжёлым сундуком с игрушками. Другие меры пресечения — обычный манеж и высокий детский стул. Впрочем, наверняка совсем скоро фанатам игры удастся нарисовать удобную кроватку с гвоздями на потребу публики.
Наш совет? Ни в коем случае не учи их ходить. Ползающего противника легче стреножить.

Голод, а также социальные и физиологические потребности имеют в этой игре меньшее значение, чем в предыдущей — и освобождают массу свободного времени для сердечных переживаний. Значительно улучшился и искусственный интеллект, отвечающий за микроменеджмент, так что теперь можно окружить своим драгоценным вниманием одного-двух Симов, не заботясь о том, что остальные помрут с голоду.

В отличие от оригинальной игры, где персонажи навечно застревали в среднем возрасте, во второй части Симы растут и мужают, эволюционируя от грудничка до пробующего курево тинейджера. Затем идёт этап зрелого человека, постепенно впадающего в маразм и заканчивающего свой жизненный путь в уютной урне с прахом.

Есть несколько способов обмануть игровые биологические часы, оттягивая фертильный возраст, однако перспектива неизбежного конца заставит тебя тщательно взвешивать все свои решения. Не забудь, что каждое происшествие в жизни Сима имеет последствия (не в последнюю очередь – эмоциональные) и определяет особенности его психотипа. Так, для процветания семейным Симам придётся действовать заодно. Если никто не готовит обед, не присматривает за наследниками и не ходит на работу, туго придётся всей семье. Дети вырастут мрачными циниками, не желающими иметь ничего общего со своими предками, и начнется черная полоса, которая понятно чем закончится.

## ЖИТЬ СТАЛО ВЕСЕЛЕЕ

Впрочем, овладеть азами симсоведения не так уж сложно. Для морального удовлетворения всегда есть возможность побаловать себя и своих подопечных. Например, стремления. Ты же помнишь, что они выбираются на всю жизнь и постоянно генерируют по четыре мечты и три страха? Исполнение желаний — больше детей для семейного Сима, новый любовник для страстной девицы или антикварная вещичка для карьериста — продвигает играющего по лестнице достижений и выражается в баллах стремлений, которые можно потратить, например, на развитие мыслительных способностей на умение зарабатывать деньги или замедление процесса старения.



## В ОБЩЕМ, НАМ ПОНРАВИЛОСЬ

Так как платят всё же за объективность, признаём: есть недостатки. На слабых машинах время загрузки слишком велико, иногда производительность падает до совершенно неприемлемых кадросекунд. Цепочка команд имеет склонность бесследно исчезать, что очень раздражает.

А больше всего на нервы действует эгоцентричный искусственный интеллект, который скорее засадит Сима писать дневник, чем позволит ему покормить кричащего ребенка. Этот же AI напрочь отключает взрослому Симу способность приготовить обед для всей семьи — и заставляет его сжевать всё в одиночку. Плюс ты не можешь изменить детскую одежду по умолчанию. Да, всё-таки «плюс»: так их проще выделить в толпе и обезвредить (ты же уже прочитал врезку?).

В остальном **The Sims 2** — колоссальное полотно, которое при внимательном изучении обнаруживает мельчайшие, мастерски выписанные детали. Это и настоящие шахматные партии между Симами, и разболтанная походка местного люмпен-пролетария; это полуночная любовная возня двух сонных Симов; великолепно анимированные игрища резвящихся во дворике детей; редкие моменты истинной нежности между любящими супругами...

**The Sims 2** — это самая настоящая что-наша-жизнь-игра. Истинный шедевр. ■

**Роберт Коффей, Анна Заболотная**

▲ Если бы я тогда ее задушил, то сейчас бы уже вышел на свободу...



▲ Дети, где пульты от телевизора и видеомагнитофона?



▲ Красивых спасателей нет — тонуть незачем.

## ЧЁ ЭТА?

«А здесь выиграть можно?», — спрашивают самые умные. Разработчики открещиваются сомнительной мантрой «безграничных возможностей».

Можно подумать, отсутствие финального чудовища делает игру негодной для настоящих ценителей. Мелочные снобы упускают из вида: в **The Sims 2** игрок определяет не только пути достижения цели, но и саму цель.

Выполнение поставленных задач — основа любой игры, будь то защита инопланетной базы или жестокое убийство беззащитной груды пикселей. Цели, краткосрочные и долгосрочные, в **The Sims 2** возникают постоянно, и их достижение, как и удовлетворение постоянно растущих потребностей, — это непрерывное преодоление трудностей.

В то время как проигрыш в большинстве игр означает загрузку заранее сохранённого сэйва, в **The Sims 2** он влечёт за собой массу последствий, и, расходясь кругами на воде, искажает весь игровой мир, меняя вселенную и её жителей. Если это — не игра, если это — не сумасшедшее развлечение, то я не знаю, что это.



## SID MEIER'S PIRATES!
# СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!

**Излюбленная мантра Firaxis — «Всё для игроков». Фраза, конечно, затасканная, но в устах Сида Мейера оборачивается чуть ли не священным девизом. Концепция его новой игры проста: быть пиратом. Но её воплощение будет очень сложным. И если оригинальные Pirates! образца 1987 года сейчас ассоциируются в лучшем случае с мини-играми на флибустьерскую тему, то грядущий ремейк вызывает куда более яркие чувства.**



**Sid Meier's Pirates!** — это RPG в широчайшем смысле слова. Тебе предлагается роль заправского пирата и жизнь, пропитанная дрянным пойлом, наполненная отчаянными кутежами и пронизанная бесшабашным насилием. Однако традиционные ролевые элементы практически отсутствуют. То есть, разумеется, можно прокачивать навыки — фехтование, медицину или, скажем, танцы (!). Персонаж даже стареет и накапливает репутацию. Но на этом привычная RPG-механика заканчивается.

## ЧТОБ Я ТАК ЖИЛ

Мейер и его команда собрали самые захватывающие элементы мореплавательского жанра и смешали их в уникальный коктейль. В основе всего, конечно, твой пиратский корабль. На нём ты будешь грозно рассекать воды Карибского моря, нападая на суда и присваивая себе содержимое их трюмов.

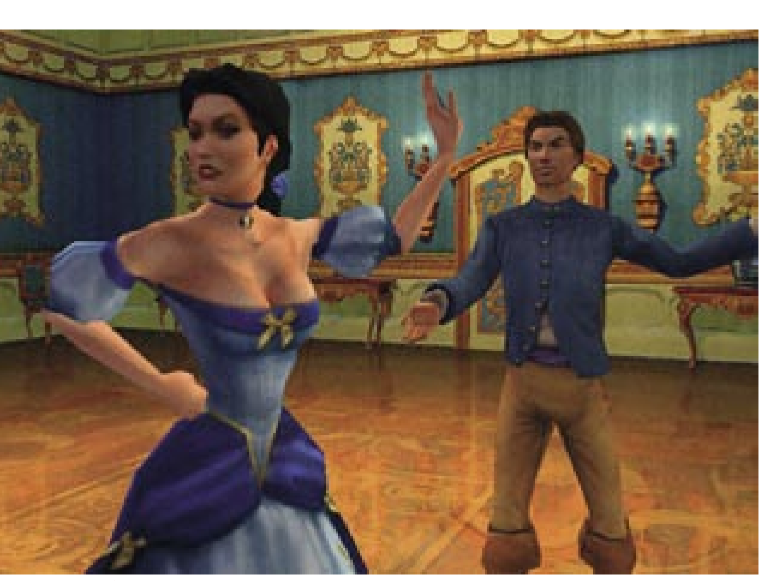
Морской бой относительно прост. Всегда можно найти интересные решения задачи, но углубляться в тактические дебри не требуется. Для сухопутных крыс тоже предусмотрена своя доля экшна. На берегу ты будешь ходить по тавернам, собирая информацию и нанимая членов команды; увиваться за губернаторской дочкой, шляться по мрачным переулкам и захватывать города.

Все эти элементы составляют причудливую мозаику жанров — сцены в тавернах, к примеру, это типичный adventure, в то время как ухлёстывание за дочерью губернатора — чистейшей воды

**ИГРА:** SID MEIER'S PIRATES! • **ИЗДАТЕЛЬ:** ATARI • **РАЗРАБОТЧИК:** FIRAXIS • **ЖАНР:** PIRATE SIM




▲ У съемочной группы «Последнего героя-4» возникли проблемы...



▲ Вы — самое слабое звено! Прощайте.



▲ Привет из Soul Calibur II.

## «РАЗ — И МЫ УЖЕ В ОБЫЧНОЙ RTS, А НЕ В ИГРЕ ПРО ПИРАТОВ»

*Сид Мейер*

музыкальная игра на время. Тайные операции сразу вызывают в памяти множество стелс-экшнов, а сухопутные баталии — чем не пошаговая стратегия? Можно даже удариться в торговлю на манер игры в жанре tycoon.

### В ОЧЕРЕДЬ

Поначалу образцом для разработки сухопутных сражений в **Pirates!** были мейеровские **Gettysburg** и **Antietam**. Трёхмерные поля битвы, групповые перемещения, факторы морали — всё в реальном времени. Но в какой-то момент Мейер, рискуя разочаровать фанатов своих предыдущих игр, решил отказаться от этой модели. «Вдруг — раз, и мы уже в обычной RTS, а не в игре про пиратов», — сказал он.

И полностью переписал систему сражений, переведя их из реального времени в пошаговый режим. Войска тратят очки хода на атаку и передвижение; развороты, построения, направления, типы местности — всё это важные элементы боевой модели. Подбор войск для отрядов по-прежнему недоступен, но обещается четкий баланс между различными отрядами пиратов, всадников, скаутов, буканьеров, артиллерийских расчётов и индейцев.

### ЛУЧШЕ ПОЗДНО

Структура и атмосфера новых **Pirates!** отвечает всем требованиям хорошего ремейка. Нельзя не отметить некоторого смешения жанров и стилей, но большинство из нас слишком долго ждали эту игру, чтобы ударяться в критику. И коль уж господа бизнесмены вновь предоставили нам возможность завоевать руку и сердце очаровательной губернаторской дочки — клянусь бородой Долговязого Джона Сильвера, пришла пора этой возможностью воспользоваться!

**Том МакДоналд**

**ИГРА:** MEN OF VALOR • **РАЗРАБОТЧИК:** 2015 • **ЖАНР:** FIRST PERSON SHOOTER • **ДАТА ВЫХОДА:** ОКТЯБРЬ 2004

## MEN OF VALOR
# НАПАЛМ И УЖАСЫ

**Раньше, чтобы выделить игру в толпе военных шутеров, достаточно было поместить её действие во Вьетнам. Сегодня Вьетнам стал такой же затасканной темой, как и Вторая мировая. С растущей конкуренцией всё труднее и труднее не потеряться в однотонно-зелёной массе джунглей. Однако Men of Valor это, похоже, удалось.**

Если кому-нибудь и удастся вернуть былую свежесть военному шутеру, то только людям из команды, работавшей над **Medal of Honor: Allied Assault**. Игра вобрала в себя все последние разработки в области боевых экшнов и даже изрядно обогатила уже существующие стандарты.

Например, есть несколько режимов стрельбы для разных стволов и продвинутая модель повреждений, отражающая травмы – как постоянные, так и те, которые можно вылечить. Добавились новые сетевые режимы, в том числе search & destroy, где команды соревнуются в постройке мощной мортиры, способной одним выстрелом уничтожить отряд оппонента. И это – не говоря о множестве графических наворотов и модных словосочетаний типа parallax mapping textures.

MEN OF VALOR ТОЖЕ СТРЕМИТСЯ К КИНОШНОСТИ, НО ЭТО УЖЕ КИНОШНОСТЬ «ВЗВОДА» И «АПОКАЛИПСИСА СЕГОДНЯ»



### ХОРОШО ГОРИТ

Но главное новшество — не графика и не изощрённые игровые режимы. Настроение — вот что отличает игру от прочих. Игры о Второй мировой с их «презираемыми по умолчанию» фашистами и простой концепцией борьбы добра со злом старательно укладываются в шаблон классического кингероизма. Вьетнамская же война куда сложнее и неоднозначнее. И хотя **Men of Valor** тоже стремится к киношности, это уже киношность «Взвода» и «Апокалипсиса сегодня» — более мрачная и глубокая.

Главный привкус боев в **Men of Valor** — не бесшабашный героизм, а тяжёлое выживание в жестоком хаосе войны. С помощью сложных скриптов и диалоговых вставок разработчики тщательно стараются создать самый мрачный и враждебный мир в жанре военных шутеров. И ты вдруг понимаешь, что мог не попасть в чертову засаду, если бы заметил чуть примятую траву вдалеке. Это игра, которая ненавязчиво предупреждает тебя, прежде чем ударить. Сильно ударить.

Впрочем, здесь предостаточно и того военного драйва, которого мы все ждем от подобных игр. Нам довелось посмотреть на эпизод с патрулированием реки на катере — это что-то. Взрывные волны от ухающих артиллерийских снарядов, дым, смешивающийся с речным туманом, резкий звук станкового пулемета, отражения на поверхности воды трассирующих очередей – все это добавляет убийственного реализма в происходящее на экране. ■

**Роберт Коффей**

▲ Борьба с дефицитом жилплощади в Да Нанге.




**ИГРА:** NFS UNDERGROUND 2 • **ИЗДАТЕЛЬ:** ELECTRONIC ARTS • **РАЗРАБОТЧИК:** EA CANADA • **ЖАНР:** RACING • **ДАТА ВЫХОДА:** XI.2004

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

# ШЕФ, ДВА СЧЕТЧИКА!

**Разогревай мотор и привыкай к бессонным ночам — разработка Need for Speed Underground 2 уже выходит на финишную прямую. На сей раз мы не скованы жёсткими рамками трасс — можно свободно разъезжать по городу в поисках приключений на задний бампер. Оказаться в стильной шкуре стритрейсера за смешные деньги, не выходя из дома? Разумеется, отказаться невозможно.**

## С ВЕТЕРКОМ И НЕОНОМ

Вместо линейных миссий **NfSU2** предлагает открытый мир — езжай куда глаза глядят. В нашем распоряжении пять городских районов, соединённых скоростными хайвэями, и возможность самостоятельно выбирать тип состязаний. Не нравится Drag Racing? Забудь о нём и гоняй в режиме Drift.

В режиме Outrun твоя задача — обогнать соперника, уложившись в определённый километраж. Сложность в том, что твой противник так же свободен в передвижениях, как и ты. Если он резко свернёт в неприметный переулок, а ты за ним не успеешь — пиши пропало.

Абсолютная свобода быстро надоедает, если нет глобальной цели и стимулов к её достижению. Разработчики это учли. Твой успех или провал зависит от сюжетных решений, которые иногда придётся время от времени принимать.

Свобода передвижения — не единственное, что заслуживает внимания. Красотка Брук Бёрк (Brook Burke) выступит в роли соблазнительной Рэйчел, организатора гонок. Она — этакий сексапильный гуру, направляющий тебя на пути гоночного просветления.

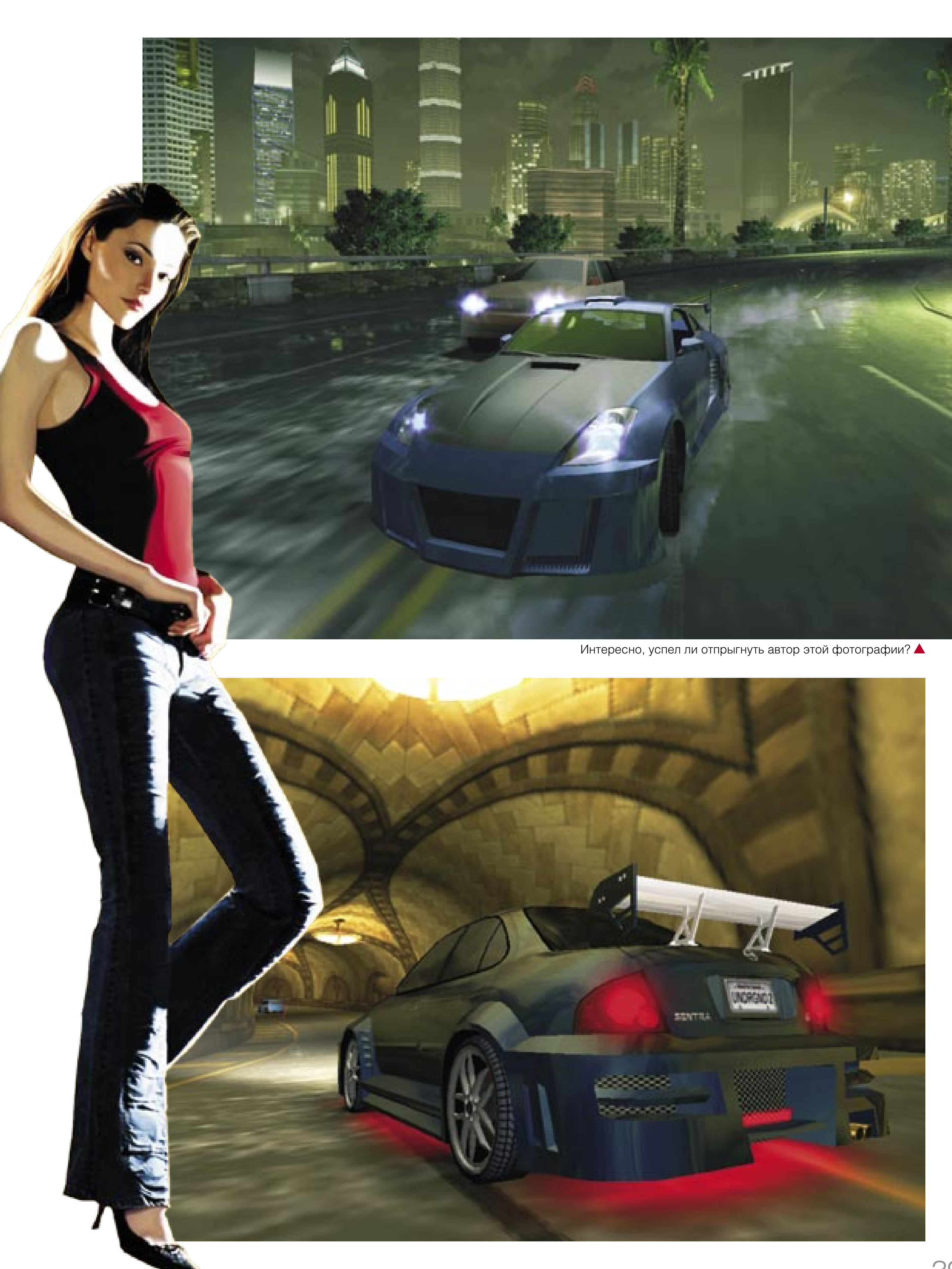
## ПОЛНЫЙ БАК!

**NfSU2** поддерживает мультиплеер по локальной сети, но разработчики пока не решили, будет ли кроссплатформенная совместимость PC- и консольной версии. Такое уже было в оригинальной **NfSU**, но обилие читеров среди PC-игроков дискредитировало идею — онлайновые баталии с приставочниками лишились смысла. Поэтому для **NfSU2** тщательно разрабатывается античитерская защита.

Гигантский ассортимент миссий может поставить перед игроком слишком сложный выбор — будет «не видно каши среди масла». Хочется верить, что пять городских районов будут заметно отличаться друг от друга, но сохранят ощущение реального города, а не «гоночного Диснейленда». Иначе будет легко заблудиться, и ты станешь уныло колесить по округе в раздумьях: «что же делать дальше?».

Будем надеяться на лучший вариант. ■

**Джейсон Аллен**




Интересно, успел ли отпрыгнуть автор этой фотографии? ▲

**ИГРА:** МЕТРО-2 • **ИЗДАТЕЛЬ:** БУКА • **РАЗРАБОТЧИК:** G5 SOFTWARE • **ЖАНР:** FIRST PERSON SHOOTER



# ЙЕТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

## МЕТРО-2



**О московском метро всегда ходило много баек. Ежедневно миллионы людей спускаются вниз и даже не подозревают о том, что они — всего лишь гости, а подземелье живёт своей жизнью. Говорят, истинные хозяева метро — гигантские крысы размером со здоровую собаку. Встретишься с ними ненароком — и finita la comedia. А слышал ли ты историю о зверях из зоопарка, которые раз в год выбираются из своих клеток через подземные тоннели, чтобы отомстить людям за своё заточение? Поймают запоздалого ремонтника и... В общем, какой только нечисти под землей не водится. Куда до неё аллигаторам из канализации!**

А ещё внизу есть правительственное метро, оно же Метро-2. Свыше ста километров пути, куда закрыт доступ непосвящённым. Бункеры-штабы пребывают в постоянной боевой готовности. Случись что, президент сразу же схватит свой чемоданчик с ядерной кнопкой и — шмыг в подполье.

Многие люди хотели бы выяснить, что представляет собой Метро-2, но, если ты не генерал или не работаешь в Управлении делами президента, шансов нет. То есть не было. Но скоро все тайны московской подземки будут раскрыты.

## КУЛЬТ ЛИЧНОСТИ

Эта история началась осенью 1952 года. Знаешь ли ты, что тогда московское метро носило имя не Ленина, а Лазаря Кагановича? А что за несколько месяцев до смерти Сталина возник заговор против тирана, ты в курсе?

Хорошо, зайдем с другой стороны. Жил да был Глеб Суворов. Двадцать пять лет от роду, и уже старший лейтенант особого отдела МГБ (КГБ появилось чуть позже). В детстве Глеб хотел пойти воевать — бить фрицев и ловить под мостом Гитлера с хвостом. Он не раз спрашивал отца в лоб: «Батя, ты чего дома-то сидишь! Айда в добровольцы!». Но отец только отмахивался. Он работал в секретной правительственной лаборатории и в тылу чувствовал себя прекрасно. А Глеб был знатным шалопаем и чихал на взаимодействие сульфата натрия с фосфатом магния. В сторонке он отсиживаться не умел, и решил стать военным.

## OVERKILL

К 1952 году Глеб — отличник боевой и политической подготовки, убеждённый коммунист. Сталин для него — что отец родной, лидер нации, ум, честь и совесть эпохи. Однако потом в жизни Глеба начали происходить вещи, которые пошатнули его веру в светлое будущее Страны Советов. Сначала арестовали отца Суворова — люди в форме без разъяснений забрали его прямо из лаборатории, где тот ваял некое сверхсекретное оружие сверхмассового поражения. Глеб запаниковал. Что же это деется на отчизне? Где справедливость?

Затем Суворов узнаёт о заговоре против товарища Джугашвили. Иосиф Виссарионович уже

разменял восьмой десяток лет, но его политическим оппонентам надоело ждать, когда же вождь умрёт естественной смертью. Заговорщики, первые люди государства, придумали дьявольски коварный план. Близился съезд партии, и во время его проведения они решили применить мощное оружие — очевидно, то самое, над которым трудился отец Суворова. В результате взрыва погибли бы не только вождь и верхушка партии, но и сотни тысяч ни в чём не повинных москвичей.

Пришлось Глебу браться за дело — родину спасать. Но что удивительно: Суворов всего лишь хотел не допустить гибели невинных людей и тем самым предотвратить покушение на Сталина. Но стал врагом в глазах и заговорщиков, и истинных коммунистов. Уподобившись героям никому не известного в ту пору актера Брюса Уиллиса, Глеб в одиночку выступает против всех — и оказывается в Метро-2.

## ПУТЕШЕСТВИЕ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ

Где только не побывал Суворов, предотвращая взрыв! Передвигался парень в основном на своих двоих, но иногда пользовался краснознамённым автомобилем «Победа» и даже на электропоезде пару раз прокатился (оба раза не заплатил). Кремль, МГУ, военные базы и секретные линии метро — куда только не занесла его лихая. Но больше всего времени Глебу пришлось провести в таинственной сталинской подземке.

Московское метро заработало в 1935 году, но сталинские ветки построили раньше. О них почти никто не знает. Строителей после сдачи проекта сгноили в лагерях на Колыме. Тех же, кто возводил подземный бункер для Иосифа Виссарионовича, расстреляли на месте, а тела побросали в цементный раствор. Однако Суворов добрался и до этого бункера...

Ты спрашиваешь, чем закончилась эта история? Хотелось бы знать самим. Видишь ли, игра выйдет только в начале 2005 года и лишь тогда станет ясно, каким образом Глеб поквитался со своими врагами.

## МОМЕНТ ИСТИНЫ

До последнего времени в России шутеров не делали. С какого бока ни брались разработчики, всё бухгалтерские счёты получались. Однако на этот раз у Данилы-мастера есть все шансы на успех. Суди сам: выбрана интересная эпоха; игра соответствует историческим реалиям в одежде, архитектуре, оружии и даже стиле речи; с фотографической точностью воспроизведены шесть реальных станций метро и часть Кремля. Плюс доля здорового вымысла. Сюжетная интрига сохранится вплоть до последнего автосэйва.

Игровой процесс ожидается настолько правдоподобным, насколько это возможно в шутерах. С одной пули не убьют, однако **«Метро-2»** построен по принципу «сначала думай, потом стреляй», а не наоборот. Это означает, что в перерывах между яростными перестрелками придётся и по углам прятаться, и тактику боя продумывать. А что ещё надо для простого геймерского счастья? ■

**Иван Гусев**

ЕЖА ГОЛЫМ ЗАДОМ НЕ НАПУГАЕШЬ, А ЗАГОВОРЩИКОВ БЕЗОРУЖНЫМ НЕ ВОЗЬМЕШЬ. ПОЛЬЗУЯСЬ СЛУЖЕБНЫМ ПОЛОЖЕНИЕМ, СУВОРОВ ВООРУЖИЛСЯ ДО ЗУБОВ

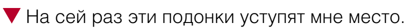


## А КАК БЕЗ АК?

Ежа голым задом не напугаешь, а заговорщиков безоружным не возьмешь. Пользуясь служебным положением, Суворов вооружился до зубов. В его арсенале было всё, начиная от ломика и заканчивая огнемётом. Коктейль Молотова, пистолеты, ядовитые гранаты, карабин, автоматы, пулемёты и гранатомёт. Даже для противотанкового ружья ПТРС-41 нашлось место.

Вдобавок Глеб обзавелся автоматом Калашникова. В серийное производство АК-47 попал лишь во второй половине 50-х годов XX века, но готовая модель существовала уже в 1947 году. Доступ к секретному оружию, включая АК-47, был лишь у бойцов спецотряда МГБ. Рэмбо по сравнению с Суворовым выглядел бы дитём из песочницы.

▲ Нет, для поступления в МГУ огневой мощи явно недостаточно.



▼ На сей раз эти подонки уступят мне место.

## NASCAR 2005

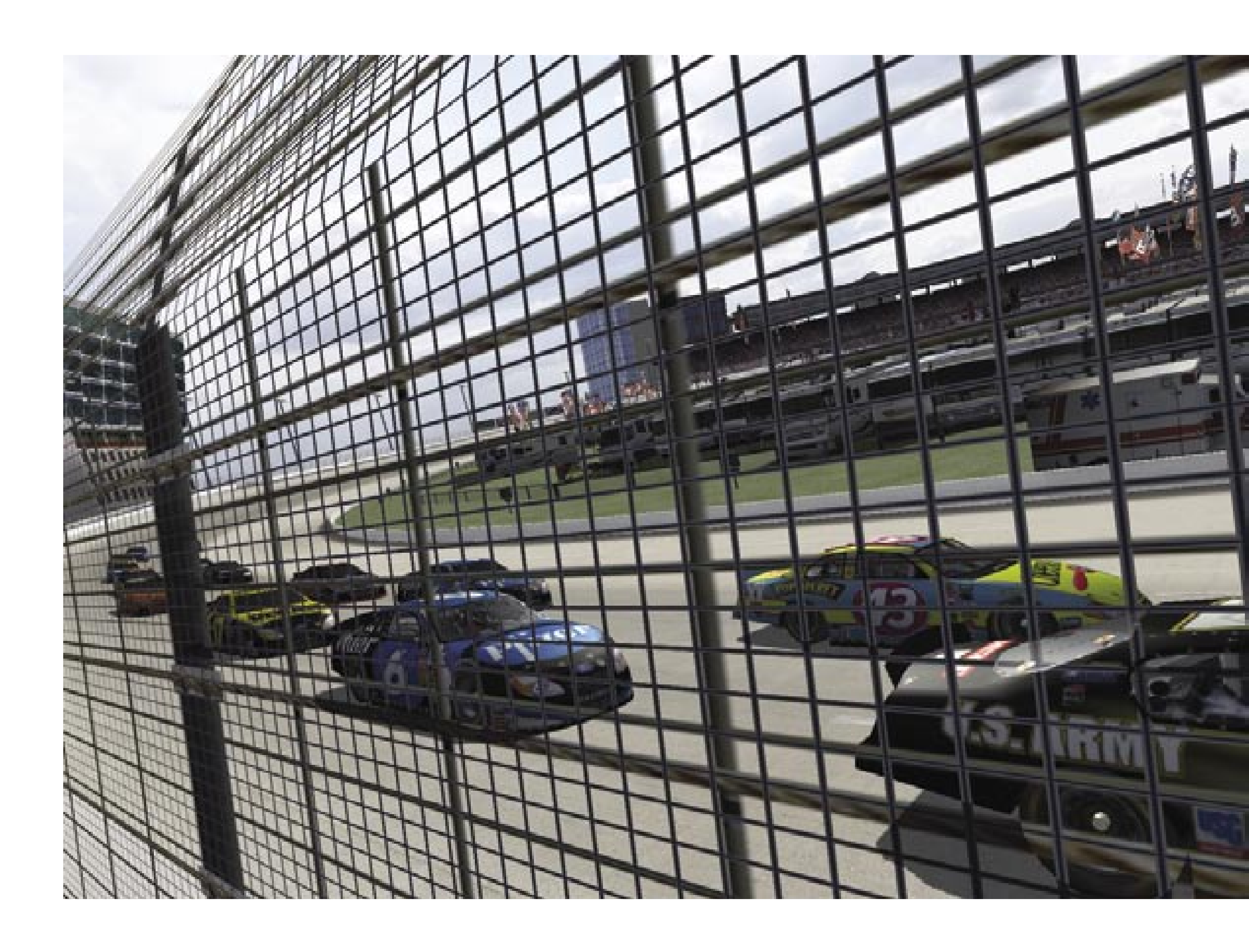
# ГРОХОЧУЩИЕ ДНИ

**Фэны NASCAR могут заводить двигатели. Electronic Arts стремительно несётся к финишу с новым гоночным проектом. EA Tiburon, флоридская студия, отвечавшая ранее за Madden NFL, разрабатывает NASCAR 2005. В планах Tiburon — разработка глубокого по реалистичности гоночного симулятора, что на рынке PC, надо отметить, встречается нечасто. Сейчас EA располагает всеми правами на использование брэнда NASCAR, что само по себе гарантирует как минимум точность и соответствие будущих игровых реалий существующей действительности.**

### ЗАВОДИ!

**NASCAR 2005** отличается от своих предшественников полностью переработанными текстурами, улучшенной игровой средой и ещё более реалистичной физикой автомобилей. А в том, что касается трасс, Tiburon превзошли все ожидания — треки в игре полностью соответствуют реальным аналогам. Даже учтены все недавние поправки и изменения.

Примером тому может служить трасса Homestead Miami Speedway. В этом году её подновили, увеличив наклон до 20 градусов, то есть до максимально возможной величины. Модификация в реальности была немедленно отражена в **NASCAR 2005**, причем ещё до того, как ремонтные работы на трассе были закончены.




В процессе работы над игрой не обошлось и без привлечения реальных гонщиков NASCAR. Офис Tiburon удостоили визитом все мало-мальски известные гонщики, от Джеффа Гордона, до Дейла Ирнхардта-младшего. Впрочем, трассы — это ещё не главное новшество. **NASCAR 2005** также оперативно отреагировал на изменения в структуре соревнований — взять, к примеру, новый кубок Nextel, который заменил собой Winston Cup в конце 2003-го. Здесь же введена новая система расчета очков за плей-офф для десятки лучших пилотов, которые соревнуются друг с другом в последних десяти заездах из 36 в серии.

Кроме Nextel Cup, представлены ещё две серии, которые наверняка порадуют фанатов NASCAR: Busch Series и Craftsman Series. Последняя представляет наибольший интерес — здесь впервые за историю компьютерной NASCAR появляются гонки на грузовиках Craftsmen. Они куда тяжелее привычных автомобилей, хотя по скорости эти заезды не уступают обычным.

Все машины выполнены с использованием высокодетализированных текстур, могут быть раскрашены в любые цвета по выбору игрока ну и, разумеется, располагают прекрасной моделью повреждений.

## СКОРОСТНОЙ СИМУЛЯТОР

**NASCAR 2005** – это симулятор, в первую очередь отличающийся невиданным реализмом, особенно – по сравнению со своим консольным собратом **NASCAR 2005: Chase for the Cup**. Достаточно привести такую иллюстрацию: даже на прямых участках дороги игроку необходимо компенсировать снос машины в сторону, естественным образом возникающий за счёт наклона трассы. Возможно, это не порадует любителей аркадных гонок, но **NASCAR 2005** действительно «не для всех». Впрочем, кто сказал, что это плохо?

И, кстати, о реализме: выход PC-версии игры назначен на начало следующего года, день в день с открытием сезона в настоящем NASCAR. ■

**Джонни Лю**

**ИГРА:** STRONGHOLD II • **ИЗДАТЕЛЬ:** TAKE-TWO / GATHERING • **РАЗРАБОТЧИК:** FIREFLY STUDIOS • **ЖАНР:** RTS • **ДАТА ВЫХОДА:** IV.2005

STRONGHOLD II

# МОЯ КРЕПОСТЬ

**Делать продолжения к бестселлерам — всегда задача непростая. С одной стороны, разработчики должны в обилии предоставить аудитории то, что понравилось ей в предыдущей части. С другой — придумать достаточно много нового, чтобы оправдать существование сиквела как такового.**

Первое продолжение средневеково-замкостроительной стратегии **Stronghold** называлось **Stronghold: Crusade** и было многими раскритиковано – дескать уж больно смахивает на простой адд-он. Дизайнеры игры Саймон Брэдбери (Simon Bradbury) и Эрик Оуэллетт (Eric Ouellette) решительно настроены более не получать таких отзывов. «В **Stronghold 2** мы не собираемся заново изобретать колесо, — говорит Брэдбери, — но и не будем издавать ту же самую игру с новой графикой».

## В ПРЕЗИДЕНТЫ

Основа игры остаётся прежней — строительство замков, управление городской экономикой и масштабные военные кампании в стиле RTS. Однако добавлен ряд новых элементов.

В предыдущих играх владыка замка оставался за кадром, и основное внимание игрока уделялось крестьянам и солдатам. Теперь же мы проникнем в личные покои лорда и примем участие в благородных забавах – пирах, рыцарских турнирах и судах. Интересная деталь: «хорошие» и «мудрые» поступки будут приносить лорду ценный ресурс — Honor, который, помимо прочего, позволяет нанимать элитных рыцарей.

Разработчики наконец исправят недостатки интерфейса и игрового дизайна, о которых фанаты твердят им вот уже три года. Больше не придется долго и нудно копать рвы вокруг моментально возводимых стен замка, а солдаты не смогут разрушать крепостные стены ручным оружием. Фиксированная изометрическая перспектива, из-за которой зачастую не было видно брешей в обороне, сменится полноценным 3D с возможностью вращать камеру.

## СМОТРИ-ЛЮБУЙСЯ

К слову о 3D — игра выглядит просто потрясающе. На смену статичным ландшафтам первой части пришли раскачивающиеся на ветру деревья, текущая вода и прочие красивости. В деревнях теперь бурлит жизнь – сотни анимированных фигурок занимаются самыми разнообразными делами: воры таятся по темным подворотням, крысы разносят чуму, пьяные священники слоняются вокруг пивных...

Уровень детализации изумителен – это относится и к мирной жизни, и к сражениям. Можно видеть, как нападающие пробиваются вверх по винтовым лестницам и сражаются на крепостных стенах, а защитники красиво кувыркаются в воздухе, когда по ним попадает снаряд из превосходно анимированного требушета.

В батальных сценах **Stronghold II** кое-что явно позаимствовано из оскароносной кинотрилогии Питера Джексона, но такое сравнение можно назвать только лестным.

## С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА

К сожалению, нам показали игру лишь со стороны. Вполне достаточно, чтобы впечатлиться графикой, но овсем не то же самое, что самому поиграть и оценить нововведения. На словах , конечно, всё хорошо, но пока мастер-диск не окажется в нашем почтовом ящике, мы не узнаем, так ли это на самом деле.

С другой стороны, если (вопреки уверениям дизайнеров Firefly) вторая часть **Stronghold** и будет все той же игрой, только с новой графикой — не страшно. Ибо графика эта так хороша, что игра должна получиться достойная, даже если всё остальное никак не изменится.

**Чарльз Ардай**



ВОРЫ ТАЯТСЯ ПО ТЕМНЫМ ПОДВОРОТНЯМ, КРЫСЫ РАЗНОСЯТ ЧУМУ, ПЬЯНЫЕ СВЯЩЕННИКИ СЛОНЯЮТСЯ ВОКРУГ ПИВНЫХ





▲ Хорошо иметь домик в деревне .

▲ А, может, и не очень хорошо.

Акелла

SABOTAGE

# САБОТАЖ

BREAK THE RULES!

"Саботаж" - ролевая игра с видом от первого лица, основанная на взаимодействии с NPC и выполнении заданий, в числе которых - саботаж, спасение, сбор информации, разведка, а также кражи и убийства. Среди особенностей игры - сильная боевая система и обширные возможности развития персонажа.

- Нелинейный сюжет с тремя вариантами концовки;
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
- Более 150 видов NPC, противников и монстров;
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).

AVALON







Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"


www.akella.com,оптовая продажа: (095)363-4614

Akella

**ИГРА:** СТАЛИНГРАД • **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С • **РАЗРАБОТЧИК:** DTF GAMES • **ЖАНР:** RTS • **ДАТА ВЫХОДА:** IV КВАРТАЛ 2004

СТАЛИНГРАД

# ОБЫГРАЙ ИСТОРИЮ

**Если из школьных уроков истории ты помнишь только Павлика Матросова, который бросил отца на амбразуру, но хочешь знать больше, «Сталинград» — это стратегия для тебя. И ещё для тех, кто устал десятки раз высаживаться в Нормандии, собирая коллекцию медалей. Пора играть в свою историю.**

## НЕ ПОНАРОШКУ

В **Сталинграде** можно воевать и за наших, и за немцев. Сначала ты — самый настоящий фашист, руководящий наступлением частей германской армии на Сталинград и последующим захватом города. Приблизившись к городу, ты меняешь серую форму на зеленую и, став командиром Красной Армии, делаешь работу над своими же ошибками. Твоя задача — освободить советскую твердыню от фашистской заразы, разгромив 6-ую армию Вермахта.

Главная фишка **Сталинграда** в том, что там всё по правде. Каждая миссия построена с учетом исторических реалий, все события и действующие лица в игре — подлинные, любое совпадение не случайно. Ландшафт воссоздавался на основе тактических карт и аэрофотосъемки времен Великой Отечественной.

Нам предлагается 36 миссий в двух кампаниях — за Вермахт и РККА, а также 7 секретных миссий, открывающих малоизвестные факты из истории Сталинград-



# КОГДА ПРОЙДЕШЬ «СТАЛИНГРАД» ДО КОНЦА — МОЖЕШЬ СМЕЛО ЗАЩИЩАТЬ ДИССЕРТАЦИЮ ПО ИСТОРИИ

ской битвы (интересно, что там?). В нашем распоряжении более 150 разновидностей пехоты и бронетехники — точно такие, какие были в те годы. Всё это ездит, ползает, бегает и летает на фоне нескольких десятков уникальных исторических зданий, воссозданных по архивным фотографиям (Сталинградский вокзал, элеватор, универмаг, Дом специалистов, завод «Красный Октябрь» и другие). Рельеф также соответствует историческому. Особенно тщательно прорисован Мамаев курган.

### НАС — РАТЬ!

Сражения проходят не только в черте города. Продвигаясь к Сталинграду в составе немецких войск ты увидишь разные колхозы, пригороды и казачьи станицы Сталинградской области. В общем, пройдешь до конца — можешь смело защищать диссертацию по истории.

Детально проработаны различия в характеристиках боевых единиц и пехоты Вермахта и РККА. Например, у фашистских танков лучше оптика — близко к ним не подъедешь. Зато советские боевые машины берут скоростью, хорошей проходимостью и количеством. Немецкая пехота также лучше оснащена и откормлена, но наших опять-таки больше. А когда появляются «свежие» гвардейские и моторизованные части, различия и вовсе исчезают.

Все это не только делает игровой процесс разнообразным, но и исключает формирование универсальных тактик, дающих стопроцентную гарантию победы в миссиях. Проще говоря, вся надежда на солдатскую смекалку. По сравнению с **Блицкригом** в **Сталинграде** увеличились обзор и дальность стрельбы пехоты и военной техники, а также разброс артиллерийских снарядов.

# ИНТЕРЕСНО В ИГРЕ РЕАЛИЗОВАНА СИСТЕМА НАКОПЛЕНИЯ И ПЕРЕДАЧИ ОПЫТА — ЕЁ ТАМ ПРОСТО НЕТ

## НЕ ЗАБАЛУЕШЬ

Также появилась возможность устраивать полноценные танковые дуэли, когда противники стоят на расстоянии и перестреливаются до полного уничтожения одного из них, а не «фехтуют на стволах», как это нередко случается. К сожалению, движок **Блицкрига** не позволяет давить артиллерийские орудия танками. Да и истребителей в игре нет — зато другие самолеты летают быстрее и виражи закладывают покруче. Плюс к этому разброс бомб таков, что при работе на кромке можно похоронить и своих. Что, в общем-то добавляет игре достоверности. Любителей поплавать **Сталинград** огорчит — переправляться через Волгу можно только по мостам.

Далеко не всё в этой игре можно разглядеть сразу. Например, пехота и некоторые образцы техники в **Сталинграде** имеют очень высокие параметры камуфляжа. Некоторые виды орудий можно обнаружить, лишь пальнув по ним — и только после этого можно насылать на них танки. В бинокль эти орудия также не просматриваются.

Когда у тебя закончится боезапас для артиллерии и танков или что-то поломается, придётся ехать на склад. Склады расположены не где попало (как в разных неправильных играх), а при артпозициях, на ж/д станциях, в центре узлов обороны, в посёлках — то есть там, где и должны быть. И далеко не всегда есть склад на старте — иногда тебе придётся отбить какую-нибудь станцию Абганерово, чтобы получить к нему доступ.

Интересно в игре реализована система накопления и передачи опыта: её там просто нет. Техника и пехота не переходят из одной миссии в другую. Однако некий аналог роста опыта всё же есть — за счет всё той же исторической достоверности. Например, немцев во взводах в ходе прохождения кампании становится всё меньше (большие потери в боях), но появляется больше солдат типа «ветеран» (пехота с улучшенными характеристиками и своим вооружением — у немецкого ветерана на вооружении трофейный ППШ).

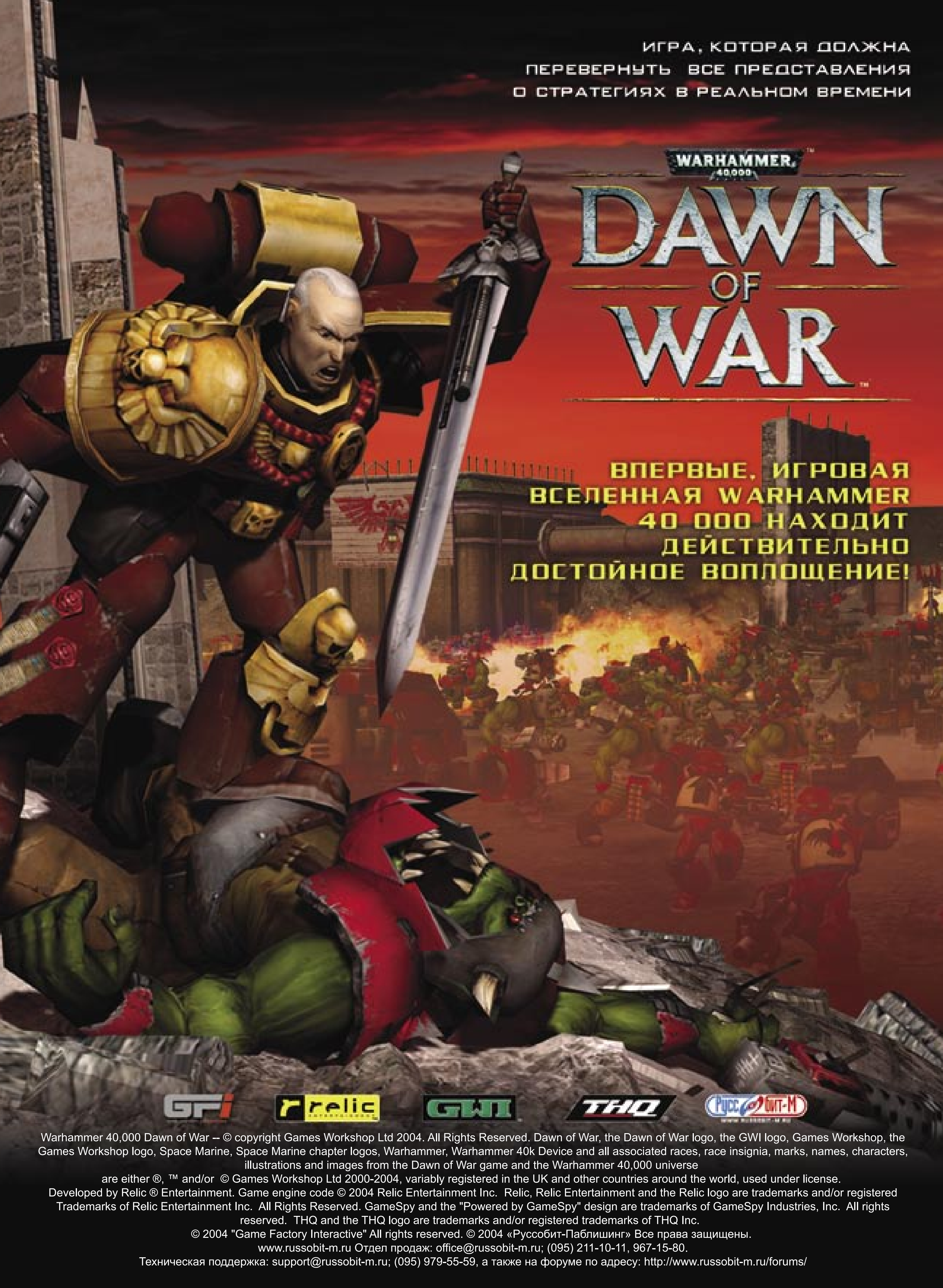
Единственный отход от требований исторической достоверности был отловлен невооруженным слухом: оригинальный саундтрек к игре в жанре dub-metal написан питерской группой «СКАФАНДР». ■

Рустам Сабиров

## С ОТЛИЧИЕМ

Действие **Сталинграда** разворачивается строго с 1942 года по 1943-й, поэтому у тебя нет никаких шансов переиграть исторические результаты сражения. Однако удачно завершив основные миссии, ты получишь не только благодарность от командования, но и доступ к нескольким секретным заданиям, основанным на малоизвестных исторических фактах. Есть в сюжетных ограничениях и другие, совсем неожиданные плюсы. Например, только в этой игре ты увидишь немецкую самоходку Panzerselbstfahrlafette V Sturer Emil, которая существовала всего в 2-х экземплярах. Эксклюзив!





ИГРА, КОТОРАЯ ДОЛЖНА
ПЕРЕВЕРНУТЬ ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ
О СТРАТЕГИЯХ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
ВПЕРВЫЕ, ИГРОВАЯ
ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER
40 000 НАХОДИТ
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО
ДОСТОЙНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ!
GFi
relic
GWI
THQ
Руссобит-М




**ИГРА:** EMPIRE EARTH II • **ИЗДАТЕЛЬ:** VU GAMES • **РАЗРАБОТЧИК:** MAD DOC SOFTWARE • **ЖАНР:** STRATEGY • **ДАТА ВЫХОДА:** I КВАРТАЛ 2005

EMPIRE EARTH II

# ДИКТАТУРА КЛАВИАТУРЫ

**Мир мог бы быть лучше, если бы... Впрочем, какая разница?! Пусть воцарится лютый капитализм, и пусть весь мир станет пылью на твоих сапогах! Здорово, правда? В Empire Earth II этот мир действительно твой — на тарелочке с голубой каёмочкой. Несколько месяцев назад мы сообщали, что Mad Doc Software работает над улучшением оригинальной Empire Earth. Нам удалось поглазеть на это творение. Александр Великий ребятами бы гордился.**

## ВМЕСТО САДОВОДСТВА

Тебе вновь нужно за определённое время бережно вырастить Всемирную Империю Высшей Расы из чахленького племени. Сроку даётся где-то с 10 000 до н.э. по 2230 год н.э. На сей раз для бережного взращивания предлагается уже 15 наций — среди них Ацтеки, Вавилоняне, Греки, Инки и Турки.

У каждого народа свои преимущества, бонусы и войска. Предусмотрена традиционная кампания, пролегающая через 15 эпох; три кампании поменьше (древняя Корея, средневековая Германия и современная Америка), плюс скирмиш-режим на 10 игроков. На этом сходство с предыдущей игрой и с прочими RTS заканчивается.

«За последние пять-шесть лет в жанре RTS изменилось очень немногое», — говорит Брайан Мысливый (Brian Mysliwy), сопродюсер Mad Doc. Чтобы исправить ситуацию, команда вот уже год в поте лица трудится над новой игрой. Главные задачи: грамотно продуманные опции и как можно более удобное управление.

## ЛОВКОСТЬ РУК

Во время просмотра демо нас впечатлили инструменты, с помощью которых можно в два счета делать практически всё — от разжигания войн до заключения мирных соглашений. Менеджер населения упрощает контроль над бурлящими народными массами и автоматизирует решения кучи мелких задач.

Что реально определит успех или провал игры — так это дипломатический и военный менеджеры. С помощью набора дипломатических инструментов можно заключать альянсы и одним движением слайдера управлять условиями мирных соглашений. Например, союзники могут свободно перемещаться по твоим территориям, но не могут строить аванпосты или видеть происходящее на твоих землях. Или, может, хочешь объявить войну соседям, как только они дотянут до пятой эпохи? Запросто!

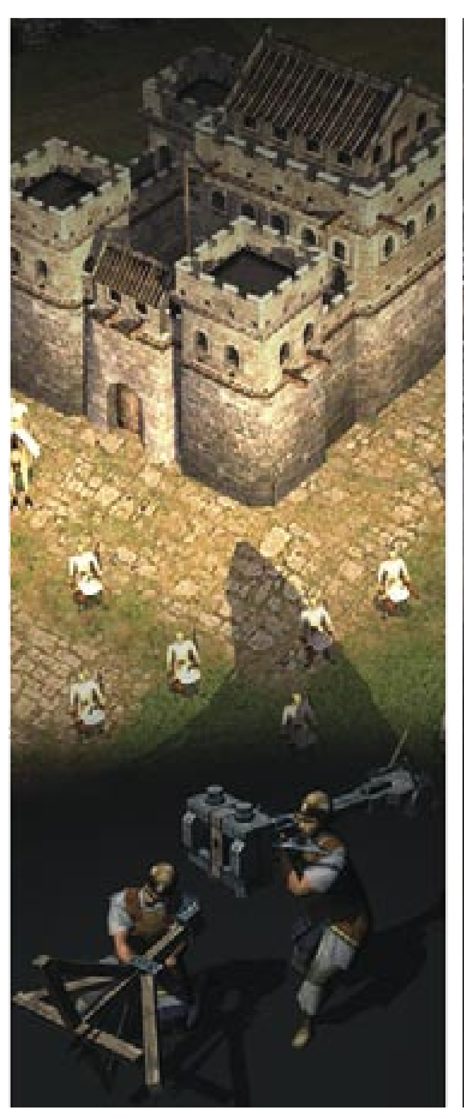
Военный менеджер идеально подходит для мультиплеерных баталий, где ты хочешь скоординировать с союзниками план атаки. Вызови карту мира и набросай план — где и когда ударить. Ставь план на голосование и приступай.

Как все это будет работать в одиночной кампании? По всей видимости, лямку будет тянуть искусственный интеллект. Насколько он будет хорош — пока неизвестно. Так или иначе, мир можно будет попробовать на зуб в феврале 2005.

**Даррен Глэдстоун**



МОЖЕТ БЫТЬ, ТЫ ХОЧЕШЬ ОБЪЯВИТЬ ВОЙНУ СОСЕДЯМ, КАК ТОЛЬКО ОНИ ДОТЯНУТ ДО ПЯТОЙ ЭПОХИ? ЗАПРОСТО!







**ИГРА:** SILENT HILL 4 • **ИЗДАТЕЛЬ:** KONAMI • **РАЗРАБОТЧИК:** KONAMI TYO • **ЖАНР:** ACTION / ADVENTURE / HORROR

## SILENT HILL 4: THE ROOM

# В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

**Приятно всё-таки иногда посидеть дома. Одному. В тишине и покое. Вырубить к чертям телефоны и телевизоры; плевать в потолок или завалиться на диван с книжкой. Нечто подобное предлагает агентство недвижимости Konami. Специальное предложение действует только с 9-го сентября до конца цивилизации. Плевать в потолок по техническим причинам нельзя, зато прилагаются пачка окровавленных дневников и бесплатное бонус-проклятие. «Room 302. Мы перевернём ваше представление о домоседстве.»**



**ИГРА:** SILENT HILL 4 • **ИЗДАТЕЛЬ:** KONAMI • **РАЗРАБОТЧИК:** KONAMI TYO • **ЖАНР:** ACTION / ADVENTURE / HORROR

## ХОРОШО СИДИМ

Должно быть, Генри Тауншенд ещё ценил простые радости жизни, когда вносил первую плату за проживание в квартире 302. Два года жизнь текла размеренно и предсказуемо. Но пять дней назад изнурительные кошмары и жуткие головные боли стали вносить некоторый диссонанс в домашнюю идиллию Генри.

Забавная деталь: кто-то заковал входную дверь тяжёлыми цепями. Изнутри. И намертво закрыл внезапно ставшие непробиваемыми окна. И провёл абсолютную звукоизоляцию во всей квартире. И отрубил телефон. И телевизор. Даже радиоволны почему-то перестали проникать в квартиру — за редкими и не очень приятными исключениями.

От этого Генри стало слегка не по себе.

## ГЕРОЙ-ТЕРПИЛА

Кто это — Генри? От его первого, небритого лица ты будешь слоняться по квартире, разглядывать висящие на стенах фотографии города Silent Hill и окрест-

## ВРЕДИТЕЛИ

Что реально может испортить праздник — так это чрезмерно динамическая камера. Она ведь всегда лучше знает, куда тебе надо смотреть, а куда не надо. Готовься к тому, что из-за этой заразы ты не раз пропустишь квестовый предмет, — потому что просто не смог посмотреть в нужную сторону! Вообще, над портированием на PC никто особо не потел. Перерисовкой текстур для высоких разрешений не озаботились, а управление так и вообще бессовестно заточено под приставочные контроллеры — блажен тот, кто на PC джойпэдом обладает. Паршивые камера и управление — добрая традиция серии **Silent Hill**. Впрочем, истинного самурая подобные мелочи тревожить не должны, чего и тебе желаем.

▲ Да. Я твердо намерен более не допускать проникновения «Свидетелей Иеговы» в свою квартиру.





ВОЗМОЖНО, ТЫ УДИВИШЬСЯ, ЗАЧЕМ ЧЕЛОВЕКУ, СИДЯЩЕМУ В ПУСТОЙ КВАРТИРЕ, ВДРУГ НУЖНЫ БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

ностей, смотреть в окно и выглядывать в дверной глазок. Квартира 302 — единственная вотчина вида «из глаз» и единственное место, где можно сохраняться.

Генри — смазливый, но невзрачный парень, внешне никак не тянущий на заявленные 28 лет. По его мимике и интонациям можно заключить, что это человек либо крайней невозмутимости, либо не вполне понимающий, что с ним происходит. Эмоциональности Генри хватает лишь на то, чтобы порой уныло выразить риторическое возмущение типа «what the hell?..» или слегка опечалиться, глядя на кровавую кончину очередной жертвы.

Впрочем, на его боевые способности это никак не влияет. Возможно, ты удивишься, с чего это человеку, который сидит один в пустой квартире, вдруг зачем-то нужны боевые способности. И откуда в этой квартире возьмутся какие-то жертвы.

Так тебе будет казаться, пока ты не услышишь грохот в ванной. Гляди-ка: в стене, где было зеркало, образовалась дыра. Узкий туннель уходит в темноту. Will you enter the hole? Yes / No.

## ГАЙДЗИН УМИРАЕТ ПЕРВЫМ

Как мило: твои первые шаги в режиме от третьего лица! Познакомьтесь: динамическая камера, это игрок. Игрок, это динамическая камера. Деритесь.

Что это? Вроде похоже на ближайшую к дому Генри станцию метро. Но где все люди? Почему так тихо? Бледный свет сомнительного происхождения заливает грязные, обшарпанные стены. Станция выглядит заброшенной и какой-то... потусторонней. Увы, туннель привёл Генри не в соседнюю квартиру, а в параллельную реальность, оккультное дитя больного разума. Что характерно, чужого.

Мрачный сюрреализм, психоделический dark ambient в исполнении волшебного Акиры Ямаоки, жуткие инсталляции a la «sick art»... **Silent Hill** не пытается напугать своих гостей — он хочет свести их с ума. «Странное», переходящее в «страшное»;

**ИГРА:** SILENT HILL 4 • **ИЗДАТЕЛЬ:** KONAMI • **РАЗРАБОТЧИК:** KONAMI TYO • **ЖАНР:** ACTION / ADVENTURE / HORROR



▲ Генри и Айлин отважно смотрят в объектив динамической камеры. Они больше не боятся её.

Одна голова — хорошо, а две — лучше. ▲

ужас надвигающегося безумия; отчаяние потерявшегося в ночном кошмаре — широкий ассортимент услуг для любителей пощекотать себе нервишки.

Жанровая прописка игры осталась прежней — японский мистический триллер. В если ты все ещё надеешься «во всём разобраться», ты либо Очень Продвинутый Японец, либо Очень Упорный Оптимист. На каком-то этапе ты, конечно, начинаешь приблизительно понимать, «что» происходит и даже «зачем». В рамках того, чем это грозит лично тебе. Но «почему» и «как» можно поместить лишь в область догадок. Унизительных объяснений авторы себе не позволяют — понимай как хочешь.

### ЖИВУ Я ЗДЕСЬ!

Ты же не думаешь, что дело ограничится заброшенными гниющими зданиями и обоями из кишащих опарышей? Разумеется, мрачные интерьеры населяют столь же гротескно-прекрасные чудовища. Монстры ведут себя с достоинством — нет ощущения, будто они находятся там исключительно для твоего увеселения. Никто не побежит к тебе, радостно размахивая дубиной. Ты даже можешь подойти и спокойно рассмотреть некоторых... гм... особей. Поворачиваться к ним спиной, впрочем, не рекомендуется.

Звериная жестокость, с которой здесь происходит искоренение коренных жителей, не посрамила бы и **Manhunt**. Богатый выбор средств общения — от бейсбольной биты до тяжеленной кирки — плюс пара стволов. Тебе понравится делать им больно — они так прикольно дергаются и кровоточат! Особенно смачно выглядит ритуал контрольного притаптывания. От души получив каблуком по горлу, большинство пациентов умиротворенно затихает. Особо крепких требуется попинать немного дольше.

В плане драк **Silent Hill 4** попроще своего предшественника. От тех, кого сложно убить, можно легко убежать, и наоборот. Здесь не так темно; отсутствует нехотя светящий фонарик, да и сам Генри всё-таки покрепче, чем юная Хэзер, героиня **Silent Hill 3**. Кроме того, часть пути тебя будет сопровождать одна особа — какое-никакое подспорье в бою.

Хуже всех — летающие мертвецы. Они быстро передвигаются, имеют дурную привычку залезать руками прямо в твои внутренности и... их нельзя убить. Только обездвижить с помощью специального артефакта. От одного их присутствия у Генри болит голова; некоторые даже умудряются пролезать сквозь стены. То, что разработчик системы управления с ними явно заодно, ещё больше усложняет жизнь.

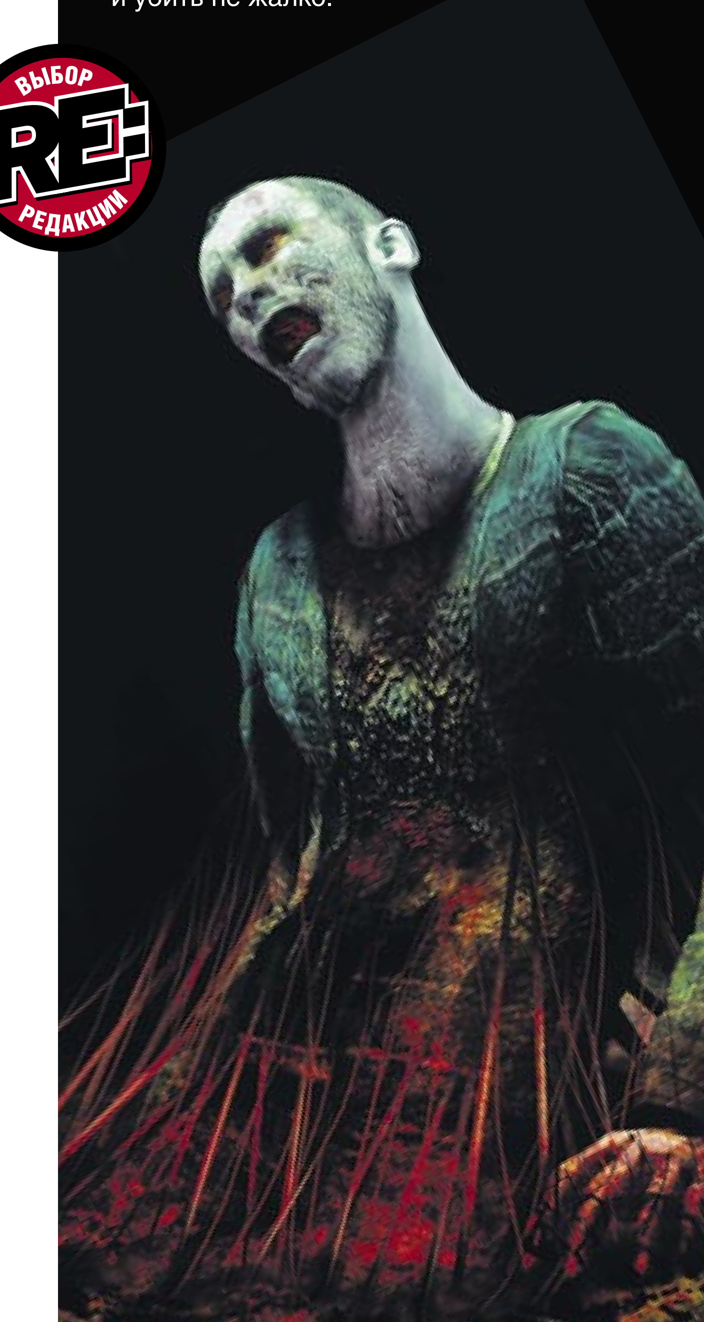
### БЕЗ ПЕРЕКУРОВ

У японцев, как и положено японцам, есть своё, очень особенное понимание саспенса. Конечно, в жанре horror им не чужды и простые адреналиновые радости типа «зомби: до и после бензопилы» — вспомним тот же **Resident Evil**. Но в **Silent Hill**, как в японских фильмах ужасов новой волны, принцип воздействия на зрителя совершенно другой.

Игра тщательно нагнетает страх, но редко вызывает испуг. Отыщется лишь пара-тройка моментов, где ты реально подпрыгнешь на стуле. Немногим

## ДРАМКРУЖОК

«Актёрская» часть игры выполнена пристойно, но без прорывов (хотя это «без прорывов» во множестве игр сойдёт за верх драматического искусства). Здесь нет таких ярких, чарующе шизофреничных персонажей, как Винсент или Клодия из **Silent Hill 3**. Главный герой флегматичен порой до аутизма, второстепенная героиня предсказуема и немногословна, эпизодические персонажи прорисованы качественно, но скупо. Исключение — гвоздь-программы-маньяк-убийца. Психопатическую харизму парню прописали грамотно; смотреть приятно. Увы, вне интерлюдий злодей ведёт себя крайне шаблонно — вяло пытается тебя умертвить и неубедительно хохочет. Такого и убить не жалко.



**ИГРА:** SILENT HILL 4 • **ИЗДАТЕЛЬ:** KONAMI • **РАЗРАБОТЧИК:** KONAMI TYO • **ЖАНР:** ACTION / ADVENTURE / HORROR



## ВИКТОРИНА

**Что делать, если из стены в квартиру лезет живой мертвец?**

1. Наложить в штаны.
2. Попытаться задвинуть его обратно шкафом.
3. Расстроиться из-за испорченных обоев; заплакать, рассчитывая на сочувствие.
4. Запереться в ванной и громко читать вслух рассказы Юрия Мамлеева.
5. Лупить его по башке разными клюшками для гольфа в надежде, что одна из них окажется эффективной.
6. Угрожать понижением акций и пленять процветанья картиной.
7. Сменить квартиру.

**Присылай в редакцию журнала CGW RE свои ответы, а также поделки и рисунки!**

# СЛИШКОМ ДЛИННЫЕ ПАУЗЫ МЕЖДУ РЕПЛИКАМИ СОЗДАЮТ ВПЕЧАТЛЕНИЕ НЕКОТОРОЙ УКУРЕННОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

больше найдётся по-настоящему жарких схваток. Общение с потусторонней фауной обычно происходит в этакой куртуазной манере: «Позвольте мне, любезнейший, накопить максимальную силу удара, дабы вышибить вам мозги с подобающей благородному дону эффектностью! — Разумеется, сударь! Я подожду».

Но жуткий антураж медленно, но верно делает свое дело — твоё «слегка не по себе» становится всё ближе к «сильно не в себе». Эффект кумулятивный — так что в **The Room** лучше играть не кусочками, а непрерывно — это усиливает впечатление.

## КТО УБИЛ ЛОРУ ПАЛМЕР?

Некоторое понятие о том, «что, чёрт возьми, происходит» дают тексты (записки, дневники) и видеовставки. Качественная анимация, неплохая постановка — ещё чуть-чуть и сойдет за аниме-фильм. Заторможенные движения и затянутые паузы между репликами создают впечатление некоторой укуренности персонажей. Но это вполне подходит вкрадчиво-зловещей атмосфере **The Room**.

Простенькая боевая система не впечатлит фаната экшна; примитивные паззлы вызовут лишь презрение у заядлого квестовика. Но вдруг понимаешь, что заменить задумчивых Двухголовых на бодрых Зомби с Сотонинскими Плазмамётами™ здесь нельзя. Как нельзя заменить медитативное выкручивание ржавого вентиля на робкие попытки скрестить будильник с бутылкой пива. **The Room** хороша именно в своей тщательно продуманной «двоежанровости».

Сюжет, несмотря на свой религиозно-оккультный колорит, простоват — если рассмотреть его в форме чистой фабулы. Другое дело, что в игре он обильно украшен: глубокие намёки, туманные предыстории, озадачивающие зарисовки и множество мелких сюжетных ответвлений, интригующих своей незавершённостью. И, конечно, всюду расставлены ссылки на события предыдущих частей.

Играть в **The Room** всего-то часов 10-15, а думаешь о ней потом ещё неделю. Потому что вся эта бредятина там не просто так, а имеет глубокий сакральный смысл. Особо отчаявшиеся от неудовлетворённого любопытства фанаты сбиваются в стайки на форумах, делятся догадками и передают привет поклонникам Дэвида Линча вообще и сериала Twin Peaks в частности.

## ДЕЛАЙ МЕНЯ НОЧЬЮ

Идеальные условия для погружения в японский сюрреализм — ночь с пятницы на субботу. Однажды ты подумаешь: ведь не обязательно каждый вечер пятницы проводить в кабаке. Можно иногда позволить себе тихий вечер в одиночестве.

И вот ты перед монитором в тёмной комнате; все спят. Гнетущая атмосфера **Silent Hill 4** медленно овладевает твоим сознанием. Оглянись — вроде тени в углах стали гуще?.. А что это за поскрипывание? Это там... или у тебя за спиной?

Легкое отупение от долгого бодрствования настигнет тебя перед рассветом... И вот тут-то тебя вставит по полной. Седых волос не прибавится, врать не будем. Но эту ночь ты не забудешь никогда в жизни. ■

**Ян Масарский**

# DVD ЭКСПЕРТ – новый журнал о технике для домашнего кинотеатра





## CODENAME: PANZERS — PHASE ONE
# ТОРТИЛЛА НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

**Немцы, видимо, до сих пор настолько расстроены тем, что проиграли вторую мировую, что без конца штампуют игры про нее. Чтобы всех порвать хотя бы там. Удается им это или нет — не суть важно. Главное, игры получаются хорошие. Codename: panzers — phase one из того же теста. Крепкая, добротная вещь, как и все немецкое.**

### INCOMING MESSAGE FROM STAVKA
Забавно, когда иностранцы пытаются говорить на великом и могучем. Здесь наоборот: английские слова на тамбовском диалекте в исполнении русских полковников вызывают неизменно широкую патриотическую улыбку. «Ток нау! Юд бета ток о юлл би сори!». Мы бы на месте немецкого шпиона тоже бы говорить не стали. Было бы сложно разогнуться от смеха.

А в самой игре войска реагируют на команды на чистейшем русском языке без всяких приколов.

### ГРОБЕЛЬ СЛУШАЕТ
Перед началом миссии предлагается выбрать войска, которыми мы будем управлять. Каждый отряд, будь то пятерка пехотинцев с ружьями или танк, стоит определенное количество prestige points. Prestige points нам выдают за победу и за выполнение побочных задач на карте. Что очень приятно, свои отряды можно «продавать» за полную цену.

Помимо одиночных миссий и смертоубийств на случайных картах в **Codename: Panzers** существуют три кампании. За герра с говорящей фамилией фон-Гробель, нашего человека Александра Владимирова и англоамериканца Джексона.

Перед началом каждой операции нам показывают хорошо срежиссированный клип на военную тематику. Делятся эти вставки, как правило, на два типа. Первый: «Джонни, посмотри, какое сегодня отличное голубое не... БА-БАХ!!!». Второй: «Сержант, разведка доложила о прорыве группы танков противника в квадрат лямбда-шесть. Срочно перебросить восьмую дивизию в квадраты альфа-четыре и лямбда-три. Обеспечить поддержку...». И так еще минуты три. Эти видеовставки приключаются и по ходу миссии, и всенепременно по окончании.

Игра выглядит очень красиво. Здесь нет одиноко стоящих палок или размалеванных зеленой гуашью стен, символизирующих лес: наоборот, каждая елочка нарисована очень тщательно, с любовью. На улицах городов можно встретить урны, столбы с афишами и другие приятные мелочи. Пролетающие над головой самолеты ведут себя не слишком правдоподобно, но эффектно. А уж когда кто-то куда-то стреляет или тем более что-то взрывается — остается только хлопать в ладоши. Тем более что все это сопровождается оглушительным грохотом, да и работает вполне себе быстро.

## СИДИ ДОМА

**5 преимуществ виртуальной войны:**

1. Миссию можно переиграть.
2. Холодильник с пивом и свежими продуктами все же лучше полевой кухни.
3. Ты избавлен от чистки унитазов зубной щеткой и тому подобных прелестей.
4. За несколько часов можно стать полковником.
5. Сапоги не жмут.

СОМНИТЕЛЬНО ВЫГЛЯДЯТ ФОКУСЫ КОМПЬЮТЕРА, ЧЬИ ГАУБИЦЫ УХИТРЯЮТСЯ ПОПАДАТЬ В ЦЕЛЬ ЧЕРЕЗ ДВА КВАРТАЛА

### ДЕЛО ПРЕСТИЖА

Большинство боев проходит в городских условиях. Недостатком это не назовешь, но придется привыкать. Сомнительно выглядят фокусы компьютера, чьи гаубицы и минометчики ухитряются попадать в цель через два квартала. Лазерное наведение у них там, что ли?..

Для победы не придётся использовать все возможные типы войск — их немало. Нужно лишь выбрать те три-четыре типа, что больше по душе, научиться скрывать их недостатки — и всё! Например, группа из четырёх ребят с противотанковыми ружьями и четырёх медиков, лежащих рожей в асфальт посреди Варшавы, несколько минут без проблем выдерживала огонь двух лёгких танков, одной пушки, двух гаубиц и шести пехотинцев.

В угоду играбельности повреждения от всех видов оружия сильно занижены. К примеру, один танк уничтожает другой выстрелов так с двадцати. Это оставляет игроку время, чтобы прервать неудачное наступление, перегруппировать силы и произвести контратаку.

Есть возможность вызвать бомбардировщики или огонь тяжёлой артиллерии. Редкая пушка устоит перед этими атаками, так что можно расходовать их не скупясь. Красиво и полезно.

Помимо основного задания часто даются дополнительные и секретные. Выполнение их не критично, но дает боевой опыт, престиж, любовь начальства, медали, добавку к пайку и другие приятные вещи. Упомянутый престиж, кстати, здесь является субстанцией вполне осязаемой и измеряется в баллах. Чем больше баллов, тем более крупным отрядом можно командовать.

### POP-WAR FOR ANYONE

**Codename: Panzers** не потребует от тебя «пятёрки» по тактико-специальной подготовке или какого-то особого опыта общения с играми на военную тематику. Можно просто сесть, расслабиться и получить удовольствие.

С одной маленькой оговоркой. Ты не воюешь, ты играешь в войну — и тебе не дают об этом забыть. Все даже слишком красиво. Вместо запаха гари — кондиционированный воздух, вместо самогона из фляги — стакан виски на столе. Свастики или звезды на самолетах свеженарисованные, танки вымыты полиролем.

**Codename: Panzers** — не глоток воды посреди пустыни, скорее глоток хорошего пива в баре с друзьями. Ничего неожиданного, но чертовски приятно. Стоящее приобретение для всех, кто хочет воевать, но не хочет учиться этому слишком долго. ■

**Роман Овсянников**

▲ Презентация фирмы Zippo, обмен опытом с советским представительством.

▲ Страшнее батальона прапорщиков может быть одно — поезд фанатов «Локо»



ANARCHY ONLINE: ALIEN INVASION

# БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ

**Когда-то компания Funcom дала страшную клятву: их вселенная Anarchy Online станет первой и единственной MMORPG, которая знает свой срок. Через 4 года игры мир себя изживет. Серверам отключат питания. «Анархию» закроют навсегда. С тех пор минуло 3 года и вышло три расширения. Но «Анархия» и не думала вянуть: пока она только растет. Самый первый, легковесный add-on заполнил пустынный мир Руби-Ка монументальными железными башнями. Второй запустил в небо на Руби-Ка дивный летающий архипелаг. В новейшем — Alien Invasion, – на Руби-Ка вторглись пришельцы — высокоразвитые, агрессивные, злые и, как положено, зеленые. Накануне обещанного апокалипсиса в разведку отправился Александр Удивлян.**

## ЗДРАВСТВУЙ, ЭТО Я

Первая битва за Руби-Ка начинается еще до приземления: пришельцы бьют меня раньше, чем стартует, собственно, игра. Создав нового персонажа и отправив его скорым рейсом к поверхности, я внезапно попадаю во всех смыслах в «атмосферный» переплет. Космошлюпку трясет и мотает, техника бухает и дымит. Раздается тревожная музыка, а лампы сигналят: авария! Покореженная неуправляемая посудина падает прямиком в океан — по счастью, близко от берега. Я выбираюсь на сушу и... вижу привычную в **Анархии** картину. День, солнце, зелень и пальмы. На пляже резвятся leet'ы — прижившиеся на Руби-Ка грызуны.

Вторжением, получается, и не пахнет: пришельцам до меня дела нет. Встреченные получасом спустя могучие инопланетные орды (что-то зеленое, прыгучее и зубастое, похожее, кажется, на «Чужих») штурмуют городские баррикады и не обращают

на меня внимания. Какие-то кремниевые секьюрити — электронные защитники Руби-ка, — однообразно отстреливаются из винтовок. Вмешаться в этот процесс нет никакой возможности. Бойней, как и многим вокруг, управляют бездушные скрипты.

Вообще, я уже видел пришельцев — на презентации **Alien Invasion**, устроенной российским издателем «МедиаХауз» совместно с компанией Funcom. Тогда сквозь блеклый проектор крутили ознакомительные ролики, и по экрану бродил кто-то мрачный, огромный и с клешнями наперевес. Но тогда меня впечатлили не пришельцы, а то, что в зале, щелкая фотовспышками, толпилось порядком людей — сливки московского комьюнити **Anarchy Online**. Впрочем, они-то пришли не в зоопарк: в их карманах, портфелях и сумках лежал только что-то купленный адд-он.

## РАЗМЕР ИМЕЕТ

То, что «Руби-Ка стала больше», я слышал десятки раз: расхожая рекламная фраза растиражирована в бессчетных обзорах. Ее же проговаривает гейм-мастер Йорген, выписанный на московскую презентацию прямиком из офиса Funcom. Позднее приятели вспомнят, что в смазливого финна Йоргена («Как фамилия? Ну, точно!») заочно влюблена половина «анархисток» Европы: повсюду, где он представлял новейшее расширение к игре. Пока же Йорген смотрит в экран и рассказывает не столько про космос, сколько про новые шмотки, новые возможности и новые города. Действительно: шмотье с городами «анархистам» куда интереснее.

Три года назад вся Руби-Ка была похожа на океан: огромная, пустынная, холодная, с неясными тенями в глубине. Под раскрашенным молниями небом можно было бегать часами, не встретив ни единого жителя. Вокруг сменялись ландшафты, монстры и заброшенные населенные пункты. Но жизни на Руби-ка не было: тогда ее просто не завезли.

Со временем Руби-ка расцвела и наполнилась квестами и людьми. В облаках появились летающие острова, пустыни ощетинились башнями. Казалось, чего уж больше — но **Alien Invasion** добавил смаку. В **Анархии** вдруг, за считанные недели, выросли рукотворные города.



# ПРИШЕЛЬЦЕВ ПОКА НЕ ПРИСЛАЛИ, НО ЭТО ДЕЛО НАЖИВНОЕ

Обычный «вторженческий» город строится всегда сообща: клан находит подходящий пустырь и закладывает первое здание. Грамотно спланированный полис похож на футуристическую открытку: открытые площади, мостовые, а в небо вонзаются небоскребы. Примерно половина строений похожа на близняшек Останкинской телебашни. Вторая напоминает Токио: сплошь сталь, стекло и неон. Когда ты заходишь в город, компьютер ощутимо тормозит: видеокарта надрывно хрустит и обсчитывает попавшие в поле зрения грани. Полисы столь внушительны, что их, кажется, видно из космоса. По крайней мере, космические интервенты высаживаются именно сюда.

## ШАГ ЗА ШАГОМ

Прошу на российском форуме устроить с пришельцами рандеву. Сам я, по понятным причинам, здесь совершенно беспомощен. Во-первых, я еще маленький, и города своего не воздвиг. Во-вторых, пришельцы опасны: это аттракцион для «взрослых».

Вскоре в онлайне проявляется москвич Shoo: он может помочь с экскурсией в самый эпицентр вторжения. Добираюсь до места встречи, и понимаю, что Shoo — почти небожитель. Наномаг 218-го уровня — считай, что местный Саруман.

Shoo оглядывает меня с явным сомнением: его город затерян в пустошах, и провести туда такую малявку ему будет ой как непросто. Но сам я добраться до места тем более не смогу. Пока я заряжу свою пукалку, Shoo одним взмахом ладоней может выжечь пол-экрана: там, куда мы идем, без подобных навыков не прожить.

Shoo дает последние наставления: не суетиться, не высовываться, не стрелять. «Есть, сэр!» — рапортую в ответ. Над Руби-Ка поднимается солнце.



## 5 РЕЦЕПТОВ ОТ CGW

### КАК РАЗВЛЕЧЬСЯ В ANARCHY ONLINE, ЕСЛИ ТЫ УСТАЛ УБИВАТЬ

1. Заняться просветительской деятельностью, вступив в Nanomage Liberation Front. Работа у активистов непыльная: объяснять неразумным ньюбам, откуда взялись наномаги. Привлечь внимание шантрапы можно самыми разными методами: посулив пару тысяч кредитов или пригрозив оторвать башку. Конкурирующие антропологические теории неизменно сходятся в одном: наномаги — единственная раса, не способная выжить вне Руби-Ка. Правда, это, говорят, ненадолго. Потому что… По слухам… Со временем… Стоп! Байку про волшебный скафандр пусть расскажет тебе кто-то другой.

2. Поучаствовать в передвижных дискотеках, организуемых специальными диск-жокеями. Танцевать в **Anarchy Online** принято с помощью самопальных скриптов, описывающих последовательность движений: здесь притопнуть, там прихлопнуть, потом присесть… Эх, яблочко! В идеале можно прийти на танцпол, активировать скрипт и отправиться дуть чай: все остальное, включая знакомство с барышнями, программа сделает за тебя. Правда, сам ты стать диджеем не сможешь. Этот бизнес подмяла организация, скрывающаяся за аббревиатурой GSP.

3. Наведаться в бар PvP, где без всяких глупых условностей каждый может пырнуть каждого. Таким образом моделируется атмосфера, максимально приближенная к повседневной. Обсуждение матча «Динамо» — «ЦСКА» может начаться бутылкой вина. А закончиться очередью из Division 9, пущенной спорщику в живот.

4. Начать спекулировать барахлом: оружием, реагентами и броней. Состояния в **Anarchy Online** делаются не упорным трудом, а умелой фарцовкой полезным или просто труднодоступным шмотьем. С выходом **Alien Invasion** всё к этому только располагает. Теперь каждый ушлый барыга может построить ларёк.

5. Помочь мимолетному журналисту увидеть инопланетное вторжение. Пусть маленькое, но приключение. Ведь ты же здесь «to have fun»?



Прогулка к горячей точке похожа на пеший поход по саванне: повсюду кипит жизнь, которой нет до нас дела. У горизонта пасутся животные, колышутся плотоядные грибы. Shoo время от времени замирает и делает руками пассы — прокладывает дорогу.

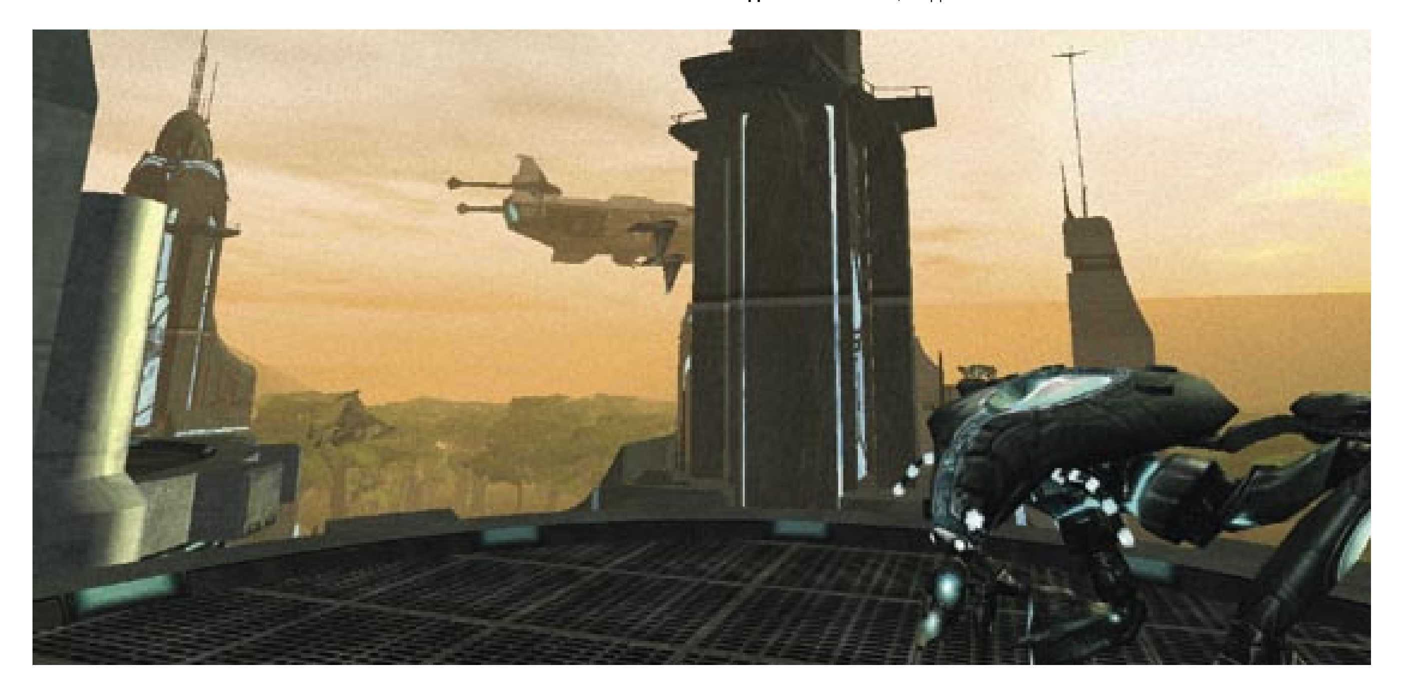
Турпоход начинается под сенью живописного леса, которому позавидовали бы и хоббиты. Потом — мимо заброшенной крепости, в пустыню. Там погода стремительно портится: сперва сверкает молния, и только спустя минуту докатывается гром. Нас накрывает косым дождем — но мы топаем дальше.

Shoo рассказывает о камрадах из организации Adrenaline Rush. Национальность, как водится, смешанная: французы, канадцы, русские. Принимают в нее со 125-го уровня: считай, через квартал игры. Но условия в клане щадящие: «Чем мне нравится наша орга — так это принципом have a fun!».

Говорит, что в будущем декабре планирует перебраться в **World of Warcraft**: игру еще не тестировал, но верит в Blizzard. Возражаю, что здесь-то по всякому колоритнее. Радиоактивные мутанты и пустоши создают удивительную атмосферу. Shoo качает головой: «Здесь этих пустошей слишком много». Ну да, ну да. Скоро закат. Мы всё идем.

## НОЧЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

В город приходим под вечер — спустя час неспешной прогулки. Shoo проводит меня по площади и показывает достопримечательности: вот бар, а вот City Controller. Праздно шатаюсь по улицам и часто давлю F11: фото на память.



Пришельцев пока не прислали, но это дело наживное. Принцип контакта с залетным разумом прост, как все гениальное. Когда организация соберется на площади и подготовит торжественную встречу, с города снимут защитный экран, и в течение 5 минут прилетит тарелка. Если верить скриншотам, корабль напоминает те штуки, что взрывали Нью-Йорк и Вашингтон в «Дне независимости». Гигантское зеленое блюдо накроет тенью пол-города, зависнет над главной площадью, и с неба хлынут ОНИ: различных форм, голодные и злые.

Сбалансирован процесс остроумно: сервера **Анархии** подсчитывают, сколько представителей организации находится сейчас в онлайне. Если в районе города топчется пара ребят 10-го уровня и один 200-го, то в высадке примут участие чужие 10-го и 200-го уровня — так, что даже малым сестрам непременно достанется по серьгам. Отбив наземную атаку, горожане штурмуют летающую тарелку: там, в лабиринте коридоров, прячется залетный Босс. «Последний будет 300-го уровня» — предупреждает меня Shoo. Я только сдавленно молчу.

Shoo прячет меня за стойкой бара: говорит, это самое безопасное место для наблюдения. Рядом дежурит электронный бармен: переминается с ноги на ногу, меланхолично оглядывает столы. Отсюда видна главная площадь — именно здесь будет высадка. Снять с этой точки я ничего не смогу — стойка слишком высокая. Ну и ладно. Зато живой.

Высадка начнется не скоро: Shoo дожидается доктора и энфорсера. Чужие атакуют волнами: с каждой новой — десант все сильнее. Ну, энфорсер-то ладно — громила. А вот без доктора защитникам кранты.

Когда доктор вернется, Shoo снимет защитный экран, и небо заслонит титанический, заполненный пришельцами блин.

Пока же нас в городе двое: я и наномаг из Москвы. Мы садимся в позу лотоса и с тревогой смотрим на небо.

Вторжение — неизбежно.

Они придут, Господи. ■

**Александр Удивлян**





The Political Machine

# СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ ТОМА И БРЮСА

**Том против Брюса. Двое начинают, выигрывает один. В этом месяце Том и Брюс боролись за кресло Президента США в игре The Political Machine. Да поможет нам всем Бог!**



▲ Том

▼ Брюс



### БРЮС, НЕДЕЛЯ 1:

Моя стратегия проста: я объявлю главной целью войну с терроризмом. Таким образом я заручусь поддержкой Национального Комитета по Международной Политике и сразу начну накапливать политический капитал.

### ТОМ, НЕДЕЛЯ 3:

В первые недели кампании я трачу большую часть стартовых средств на постройку роскошных штаб-квартир в разных штатах. Штаб-квартиры — моя тайная страсть; честно говоря, мне даже не очень важно, принесут они желаемый результат или нет.

### БРЮС, НЕДЕЛЯ 4:

Поддержка дипломатического ведомства резко усилила мои позиции во всем, что касается войны. Большинство штатов считают главными проблемами терроризм и войну в Ираке. Соответственно, моя задача — следить, чтобы эти темы постоянно находились в центре общественного внимания.

### ТОМ, НЕДЕЛЯ 7:

Передо мной стоят две основные задачи. Во-первых — повышать свой рейтинг,

## СТРАТЕГИЯ ТОМА:

Я поднимаю параметр Media до 10 — это поможет моему кандидату привлечь на свою сторону нейтрально настроенных избирателей. К сожалению, сам факт того, что я — белый понижает атрибут Minority Appeal до 3. Плюс, кандидат Брюса происходит из штата Мичиган, имеющего 17 голосов выборщиков, а мой — из Арканзаса, у которого их всего 6. М-да, неприятно… С другой стороны, если уж Биллу Клинтону, находившемуся в точно таком же положении, удалось в своё время выиграть выборы, то мне и подавно удастся!

## СТРАТЕГИЯ БРЮСА:

Самый простой способ одержать победу в The Political Machine — создать кандидата с максимально высокими параметрами Stamina, Experience и Fundraising. Но Том настоял на честной игре, поэтому нам пришлось ограничить максимальные значения вышеперечисленных атрибутов. Я не питаю никаких иллюзий относительно намерений своего противника: независимо от того, кто из нас победит на выборах, после закрытия избирательных участков я не проживу и 10 минут, ведь кумир Тома — Иосиф Сталин. И в лучших традициях Величайшего гения всех времен и народов Том уже готовит поезда для отправки своих политических оппонентов на Аляску. Поэтому моя цель — не выиграть (или проиграть) выборы, а открыть ООН глаза на то, что творится в нашей стране. Впрочем, скорее всего, ООН меня проигнорирует, ведь я уже много лет не платил этой организации членских взносов.

а во-вторых — разоблачать лживые заявления Брюса, будто он был бы лучшим президентом, чем я. Сейчас я уже накопил достаточный политический капитал, чтобы нанять группу из трёх громил и начать пакостить Брюсу. Представь, что к тебе приходят трое бандитов и деликатно убеждают, что ты никогда в жизни не слышал о кандидате по имени Брюс Герик. ОЧЕНЬ эффективное средство политической борьбы.

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 8:**
Похоже, Том опять пустил в дело свой излюбленный трюк с запугиванием населения. Я приказываю нескольким своим оперативникам разобраться с его громилами.

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 12:**
Я полностью поглощен войной с терроризмом — как, впрочем, и большинство американцев. Согласно опросам, население считает терроризм проблемой №1, но почему-то 83% избирателей уверены, что Брюс решит её лучше, чем я. Хочу напомнить всем, что помимо терроризма существует множество не менее важных проблем. К примеру, преступность. В своём первом рекламном ролике я объявляю криминалу войну — и ролик тут же становится блокбастером на всех телеканалах. Затем я лечу в Пенсильванию, чтобы произнести там пламенную речь о законе и порядке. Теперь две трети избирателей верят, что я — лучший борец с криминалом, чем Брюс Герик.

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 13:**
Том прислал в Вирджинию героя войны — чтобы нейтрализовать моего ветерана, уже давно действующего в этом штате. По иронии судьбы мой представитель доблестно сражался за Америку во Второй мировой и Корейской войнах, а герой Тома служил… в Освободительной армии генерала Власова! К счастью для Тома, игра не учитывает, был ветеран военным преступником или нет, и наши герои нейтрализуют друг друга.

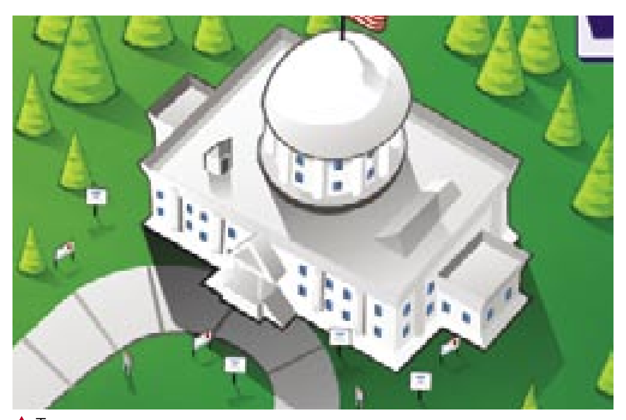
**ТОМ, НЕДЕЛЯ 14:**
Брюс называет меня «прихвостнем Советов», демонстрируя тем самым, что он не понимает разницы между демократами и коммунистами. Я не знаю, как ему удалось запудрить мозги старым вешалкам из Национальной Женской Ассоциации и добиться их поддержки, но мне нужно срочно компенсировать урон, также заручившись их дружбой. В течение двух ходов я собираю политический капитал, необходимый, чтобы переманить на свою сторону Национальную Сеть Профсоюзов. Это приносит мне поддержку в индустриальных штатах, расположенных вокруг Великих озёр, где до сих пор лидировал Брюс со своей республиканской демагогией.

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 17:**
Я получил поддержку ACLU. Она помогает мне в борьбе за свободу слова, но почему-то мешает во время школьных молитв… Тем не менее, моё преимущество в данной области очевидно: в боль-

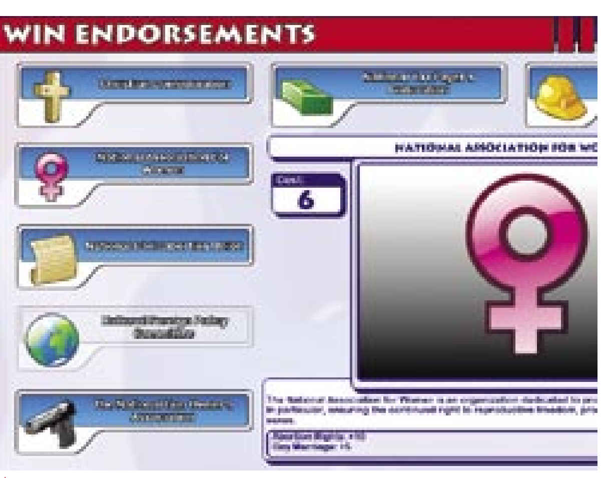



▼ Штаты в районе Великих озёр — исконная вотчина Брюса





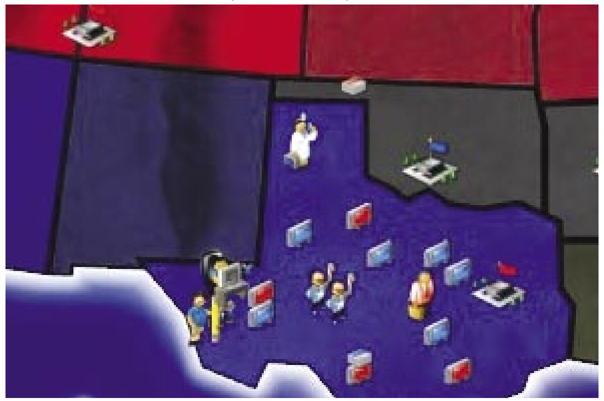
▲ Такие здания нужно строить повсюду — они как магнитом притягивают молодежь и студентов




▲ Женщины — это не только ценный избирательный ресурс, но и ещё кое-что…



▼ Рассадник демократической прессы!



▼ Чистильщик — ночной кошмар любого веб-мастера



▼ Флорида — Святой Грааль обоих кандидатов в президенты



шом ГУЛАГе, которым Америка станет под руководством Тома, свобода слова исчезнет одной из первых — ясно даже ребёнку.

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 18:**
Мое появление в передаче O'Malley Scenario стало настоящей катастрофой. Я выступил против репараций и возмещений рабам, а также заявил, что поддерживаю массовый приём женщин на военную службу — и это почему-то оттолкнуло часть нейтрально настроенных избирателей.

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 20:**
Неудачное появление Тома в передаче O'Malley Scenario создало ему серьёзные проблемы. Неудивительно — он отвечал на все вопросы по-русски, и на камере зафиксировано, как его советник угрожал ведущему программы автоматом Калашникова. Самое смешное, что Том не понимает, почему эти действия оттолкнули избирателей — он так привык к грязным методам, что ни на что другое просто не способен. Мне даже немного жаль тех, кто принял сегодня решение ни за что не голосовать за Тома Чика, — ведь их всех ждут исправительно-трудовые лагеря на Аляске.

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 22:**
Мне удалось добиться поддержки Национальной Ассоциации Владельцев Оружия и Христианской Конфедерации. В качестве своего вице-президента я выбираю Эдвардса — это укрепит мои позиции в Северной Каролине. Сам я сражаюсь за голоса в Техасе и Флориде, а Эдвардса отправляю на Средний Запад — отчасти потому, что мне там нужно больше поддержки, отчасти потому, что этот парень меня пугает. Он похож на Сэма Нейла из «Омен III».

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 22:**
Своим вице-президентом я сделаю Дика Чейни — не бросать же честного вояку на произвол судьбы только потому, что какие-то придурки его ненавидят. Чейни начинает поднимать мой рейтинг в Вайоминге и соседних штатах, идеологическую обработку которых обычно откладывают напоследок, поскольку там мало голосов выборщиков.

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 24:**
Я нанял «черного пиарщика», и тот начал распространять слухи, что Брюс тайком носит женские трусики и ненавидит домашних животных. Одновременно я начал в Техасе масштабную телевизионную кампанию. До этого мне удалось сэкономить почти 2 миллиона долларов на телерекламе — просто сидел и ждал появления роликов Брюса, чтобы выяснить, какие проблемы общества он сделает ключевыми пунктами своей кампании. Он выбрал терроризм и безработицу — и добился успеха. Теперь мой черёд нанести удар. В течение одного хода я выпускаю в эфир целых 4 ролика: я — за борьбу с терроризмом, Брюс — против; я — за сокращение безработицы, а Брюс — против. Четыре выстрела в упор! Я уверенно опережаю Брюса в тех

вопросах, в которых он недавно лидировал. Более того, предварительный прогноз показал, что я бы получил 434 голоса выборщиков, а Брюс — всего 104. Теперь главная задача — сохранить преимущество. Нужно одолеть Брюса в «борьбе с преступностью», котораятоже входит в пятёрку самых животрепещущих проблем общества.

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 25:**
Я нанял специалиста по срыву предвыборных мероприятий и заслал его в Техас, ставший центром тёмных махинаций Тома. Интересная деталь: штаб-квартира моего противника расположена в Москве (штат Техас).

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 29:**
С помощью специалиста по сбору средств я провел одну за другой две благотворительные кампании — плюс полмиллиона долларов. Я лечу обратно в Техас, чтобы продолжить там показ своих рекламных роликов, но засланный Брюсом агент срывает все мои контракты. Такую занозу в заднице терпеть нельзя — я срочно нанимаю «чистильщика»; человек Брюса исчезает.

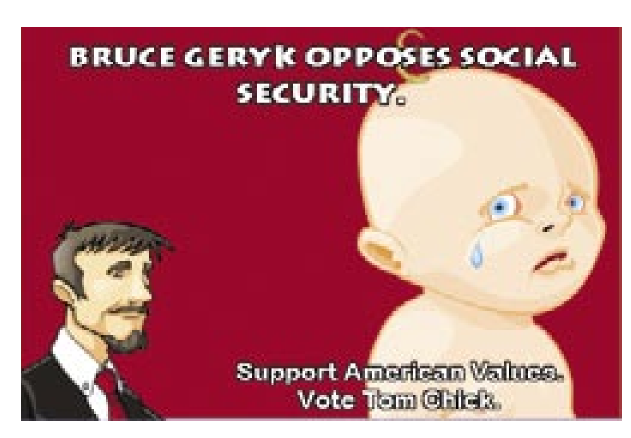
**БРЮС, НЕДЕЛЯ 30:**
Том, похоже, забыл, что не только он может нанять чистильщика. Где-то в Техасе он откопал веб-мастера, который снизил стоимость показа его рекламных роликов. Я послал к веб-мастеру своего чистильщика, и тот мягко втолковал бедняге, что тому лучше уйти из большой политики и вернуться к изготовлению бесплатных модов для Doom 3. Это должно здорово подпортить финансовое состояние Тома. Пусть теперь звонит в Шереметьево и требует дополнительный самолет с деньгами.

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 32:**
Мне не хватает денег на оплату телерекламы в Техасе, а Брюс мешает сбить на неё цену — поэтому дуэль веб-мастеров и чистильщиков продолжается. Меня это вполне устраивает, так как я лидирую на два пункта во Флориде и Пенсильвании. В Калифорнии и Техасе у нас пока ничья, но я собираюсь добиться преимущества на Западном побережье, разоблачив лживые «экологические» лозунги Брюса.

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 33:**
В финальной стадии игры моя главная задача — набрать в команду опытных сотрудников, способных сдвинуть равновесие в «ничейных» штатах в мою пользу. Поэтому я прекращаю попытки саботировать деятельность веб-мастеров Тома — они того больше не стоят. Отныне я трачу свой политический капитал лишь на интриганов и черных пиарщиков — благо, их можно перемещать по стране совершенно бесплатно.

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 34:**
Главный управляющий моей кампании проявил потрясающую халатность — я велел построить штаб-квартиру в Северной Каролине, а её построили в Оклахоме. Я немедленно его увольняю…











Выясняется, что я и есть управляющий. Снова беру самого себя на работу.

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 34:**
Во Флориде я бью Тома своим главным козырем: социальными гарантиями. Я — за социальные гарантии, он — против. Главная проблема антирекламы заключается в том, что она работает медленнее, чем прямая реклама, поэтому использовать данный трюк нужно заранее. Но сейчас мне уже не до выбора средств — я должен любой ценой одолеть Тома во Флориде.

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 35:**
В целом по стране я лидирую — главным образом, благодаря экологии. Но Брюс каким-то образом умудрился запудрить мозги калифорнийцам, и те считают, что он лучше меня сможет решить их экологические проблемы. Какая наивность! Да он понятия не имеет, что такое природа, и как её надо охранять!

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 36:**
Том толкнул в Калифорнии прочувственную речь о важности охраны окружающей среды — но даже это не смогло поколебать мои позиции в этом штате. Итак, ещё 55 голосов выборщиков — мои. Если мне удастся сохранить свое преимущество и на Среднем Западе, то победа будет у меня в кармане.

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 38:**
Только что я здорово повысил свой рейтинг благодаря программе O'Malley Scenario — разоблачил бредни Брюса о либеральной прессе и политиках из Голливуда. Но сейчас я испытываю серьёзнейшие трудности с деньгами — реклама съедает практически весь мой доход.

**БРЮС, НЕДЕЛЯ 40:**
Черный пиарщик Тома во Флориде понизил мой рейтинг до 39%. Рейтинг Тома сейчас составляет 41%.

**ТОМ, НЕДЕЛЯ 41:**
В последний момент перед выборами я публикую в газете статью, в которой говорится, что Брюс хочет всех лишить работы. Затем я поудобнее устраиваюсь перед монитором и наблюдаю за ходом голосования.




**РЕЗУЛЬТАТЫ:**
Том Чик победил Брюса Герика с небольшим отрывом, получив 297 голосов выборщиков против 241 у Герика. Голосование среди населения Чик тоже выиграл, набрав 52 444 000 голосов против 48 899 000 у Герика. Кампания Герика обошлась ему в $21.99 млн.; кампания Чика стоила $17.66 млн., но в целом Чик действовал более эффективно: он использовал в борьбе 76 очков политического капитала, а Герик — всего 42. Чик с огромным перевесом победил в Техасе, а Герик, как ни странно, набрал больше голосов в Калифорнии, победив там с преимуществом в 3%. Во Флориде Чик победил Герика со счетом 56%–43%, в Пенсильвании — Герик (57%–42%). Согласно опросам общественного мнения, людей больше всего волнуют (в порядке убывания важности): борьба с терроризмом (56% голосовавших отдали предпочтение Чику), борьба с безработицей (51% в пользу Чика), борьба с преступностью (61% в пользу Герика) и экология (83% в пользу Чика).

**ПОЗДРАВИТЕЛЬНАЯ РЕЧЬ БРЮСА:**
Том Чик — коммунист. Я не удивлюсь, если со следующего месяца рубрика «Том против Брюса» прекратит свое существование, ибо Том установит тоталитарный режим и отменит все демократические свободы.

**ПОБЕДНАЯ РЕЧЬ ТОМА:**
Спасибо тебе, Америка, за то, что ты не поддалась на провокации Брюса Герика. Первым делом я назначу трёх своих громил силовыми министрами. Калифорния меня предала, и в наказание я подарю её Мексике. Пенсильвания меня тоже предала, поэтому я переименую её в Штат Дураков. И наконец, поскольку Брюсу завтра утром предстоит ранний подъём и отправка в места не столь отдалённые, наша празднично-прощальная вечеринка состоится у него на дому. Всем спасибо, спокойной ночи.

# ПРАВДА ЖИЗНИ





«Алло, Наташа? Здравствуй. Это Цэ-Га-Вэ. Наташа, скажи, а ты напишешь нам статью о том, чем обычные мужики отличаются от подросших геймеров?...».
Так мы заказали занимательную заметку про признаки, по которым милые феи определяют в нас игроков. Заказали опытному глянцевому автору, знающему, как пишутся такие развлекательные тексты.
И тут-то начались чудеса.
В срок мы получили очень странный текст. Он был грамотный, интересный и абсолютно форматный. Собрав всю редакцию у монитора, мы декламировали предложения и абзацы.
Перед нами была удивительная подборка женских заблуждений, полное собрание милых девичьих глупостей. Мы не могли упустить шанс развеять мифы и впустить в прелестные головки ветер здравого смысла. За дело взялся сам ГлавРед. Так родилась первая в истории CGW статья для совместного прочтения. Она ждёт тебя (и её) на странице 86.
На остальных разворотах раздела — не менее захватывающие истории о том, как жить играючи.

Пэ.Сэ: Редактор Маша позвонила автору Наташе и рассказала про непростую судьбу её статьи. Наташа удивилась такому повороту событий. «У меня муж – геймер. Он читает мне отрывки из комп. журналов и цитирует по памяти. Я, вообще-то, почти всё писала с него…».



# ПОЧЕМУ ЕЁ СМУЩАЕТ ТВОЙ ДЖОЙСТИК?

Наталья Козельская, Владимир Рыжков

**Познакомились вы на корпоративной вечеринке, покорил ты её, перечислив актерский состав «Истории о нас», вы вместе рисковали, поедая суши в непроверенном ресторане, и вот — она у тебя! Вошла, оглянулась, её лицо вытянулось, побледнело, и — фея растворилась в воздухе, пролепетав что-то вроде «покормить кошку». В чем дело? Да в том, что на твоем шикарном Trustmaster'овском руле Enzo Ferrari пыли не было, а на кофемолке и миксере — была! Окей — ты не убрался в выходные, потому что был в командировке, и джойстик тебе друзья подарили. Но случившегося не исправить: она считает тебя геймером. Мало того, насчет геймеров у неё столько чудовищных заблуждений, что не разгрести и за год. Но мы нашли выход: написали ей разъяснительные письма, по одному на каждое чудовищное заблуждение. Уж в геймерах-то мы разбираемся лучше девушек, с этим не поспоришь! Так что просто покажи ей эту статью, и пусть считает тебя геймером. В конце концов, выдавал же ты себя за летчика-истребителя…**

**ЧУДОВИЩНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ:**
Делая комплимент, геймер сравнивает подвижность и маневренность девушки с теми же параметрами Лары Крофт (длина волос, размер груди и пушистость ресниц в рейтинге не участвуют). Если учесть, что Лара легко прыгает через заборы и поднимается на небоскреб по веточке плюща, обычной девушке остаётся только вздыхать…

**ПИСЬМО РЕДАКЦИИ:**
Дорогая девушка! Даже не видя тебя, мы можем со всей ответственностью сказать, что эта кофточка тебе ужасно идет! Кроме того: по меркам игровой индустрии Лара Крофт — глубокая старуха, ведь первая часть сериала **Tomb Raider** вышла ещё в 1996 году. Мы очень уважаем Лару, но сравнивать с ней девушек — всё равно, что сравнивать молодых людей с Элвисом Пресли.

**ЧУДОВИЩНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ:**
Геймер не может спокойно перешагнуть через канализационный люк и проигнорировать вентиляционную решётку. Он окидывает эти объекты недобрым взором: мысленно взламывает решетку, плавит лазером люк и ползёт по техническому уровню метров



триста-четыреста, простреливая тёмные закоулки.

**ПИСЬМО РЕДАКЦИИ:**
Дорогая девушка! Ты не представляешь себе, каких ужасов мы насмотрелись во время заварухи на марсианской базе корпорации UAC, когда из-за неудачного эксперимента туда хлынули толпы монстров прямо из Ада. Поверь, вентиляционные решётки — не из тех вещей, которые могут заставить геймера волноваться. И ещё: оказываясь рядом с тобой, геймер на уровне инстинктов и на секунду не забывает, что ты — чрезвычайно ценный персонаж, которого нужно защитить любой ценой. Очень романтично, ты не находишь?

**ЧУДОВИЩНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ:**
Геймер уверен, что Гитлер был застрелен на подземной базе бравым морпехом из крутого шотгана с цифровым зумом. Письмо редакции: Дорогая девушка! Не сыпь нам соль на раны. Ты не представляешь себе, как нам надоело выигрывать Вторую мировую американцами! И это был шестиствольный пулемёт, не шотган.

**ЧУДОВИЩНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ:**
Геймер, желая пробудить в девушке романтические чувства, пересказывает ей любимые эпизоды из **Silent Hill 3**. Те самые, где окорочка разгуливают по холодильнику, а доберман-зомби отправляется в собачий Hell — в общем, самые вкусные подробности.

**ПИСЬМО РЕДАКЦИИ:**
Дорогая девушка! Любой геймер знает, что сериал Silent Hill — самые страшные и самые атмосферные игры в истории. Так что, будь уверена, он наверняка расскажет тебе пару эпизодов. И когда он с горящими глазами, неопределенно помахивая бокалом вина, будет в красках описывать город полный кошмаров, рассказывать про одинокую девушку в тёмном коридоре и про отчётливое ощущение, что именно ты должен оградить бедняжку от опасностей, про чувство ответственности… в общем, это сработает не хуже Бродского.



# БОЕВЫЕ ПОДРУГИ



**ЧУДОВИЩНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ:**
Геймер, умаявшись на рабочем месте, утешает себя установкой новой видеокарты и страстными объятиями с геймпадом. Бутылочка пива, просмотр футбола и объятия любимой девушки его не интересуют.
**ПИСЬМО РЕДАКЦИИ:**
Дорогая девушка! Давай не будем строить иллюзий: пиво и футбол — мужские развлечения, и геймеры их тоже не забывают. Кстати, наши парни на максимальном уровне сложности выигрывают российской сборной Чемпионат Мира — правда, без пива. Впрочем, тебя это вряд ли впечатлит. Это как мерить туфли и устанавливать видеокарты — похожие развлечения, но для представителей разных полов. Чего нельзя сказать о сексе.

**ЧУДОВИЩНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ:**
Геймер на предложение «Давай что-нибудь посмотрим» с воодушевлением достает CD с последним роликом **Prince of Persia**. В программе вечера — перемещения во времени, битвы с шестиметровым Большим Боссом и многократные просмотры коронного «double style of decapitation».
**ПИСЬМО РЕДАКЦИИ:**
Дорогая девушка! Между прочим, если у тебя под рукой окажется диск Павла Кашина, пощады с твоей стороны тоже не будет. И кстати, если наш парень, обыграв коллег в CounterStrike, тебе расскажет только самые яркие эпизоды, то историю отношений подружки с её бойфрендом ты выложишь от начала до конца. Кстати, вполне возможно, что именно в такие моменты он найдет тебя особенно очаровательной.

**ЧУДОВИЩНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ:**
Геймер открывает аптечку и ожидает мгновенного прибавления здоровья. Мысль о том, что из аптечки нужно что-то достать, что-то выпить и чем-то укрыться, кажется ему сомнительной и нелогичной.
Письмо редакции: Дорогая девушка! Мы точно знаем, что стоит заболеть тебе — геймер воспримет это как разветвленный квест. Он скрупулезно опросит неигровых персонажей вроде своей мамы и тётеньки-аптекаря, подберёт лекарства, спланирует курс лечения и проведёт его так, чтобы к моменту выздоровления твои Здоровье, Ловкость и Харизма выросли, а не остались на прежнем уровне, и уж ни в коем случае не понизились. «Чувство ответственности» — помнишь?

**ЧУДОВИЩНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ:**
Геймер после секса вслух сравнивает свои ощущения со всеми известными авиа-симуляторами и приходит к выводу, что мертвые петли из **Red Jets** и **Apache Air Assault** были ничем не хуже. Предлагает переместиться к монитору и провести сравнительную игру.
**ПИСЬМО РЕДАКЦИИ:**
О нет! Таких людей не бывает! То есть, если тебе такой попался — беги, но вообще-то дела обстоят иначе. Исследования показывают, что люди, регулярно проводящие время за компьютерными играми, лучше других фокусируют внимание. Кроме того игры — уникальный генератор ярких и разнообразных переживаний. Так вот, если человек, привыкший фокусировать внимание под ураганом ярких переживаний, решил сделать тебе приятно — у него хорошие шансы, разве нет?..

**ЧУДОВИЩНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ:**
Геймер уверен, что извинения — это для чайников: ведь можно залоадить отношения с того уровня, на котором они были самими лучшими (если, конечно, успел вовремя сохраниться).
**ПИСЬМО РЕДАКЦИИ:**
Дорогая девушка! Мы не называем эти моменты «сохранёнками», как в играх. Мы называем их просто Те Самые Моменты. И чтобы напомнить о них, обязательно нужно искренне извиниться — такой уж у этого мира интерфейс. ■






ДЛЯ ТЕХ, КТО ЖДЕТ СНЕГА

# КАК ТРАТИТЬ С РАЗМАХОМ

**Девочки тратят деньги на бриллиантовые ошейники для своих пёсиков. Твой босс покупает чёрный бумер и клюшку для гольфа. И только ты, бедненький, совсем не знаешь, на что потратить лишнюю пару сотен. У CGW RE есть актуальные варианты!**



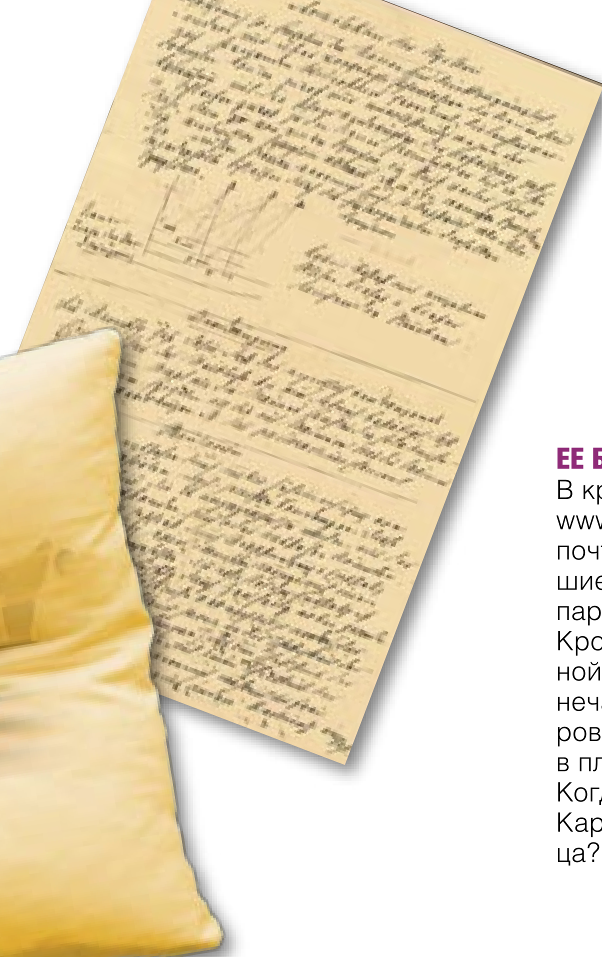
## ЕЕ КУРС ФОТОЭПИЛЯЦИИ (150 $)

За сущую мелочёвку ты можешь потешить себя игровым персонажем из хлор-винила или металла. Цену удовольствия назначает сайт с деликатным названием www.ebworld.com: от 12 $ за маленьких Робокопа, Спауна, Чужого или Хищника — до 250 $ за специальные игровые статуи ростом с первоклассника. Чтобы твоя девушка не чувствовала себя обделённой, купи ей там же личную куклу Конана — или купальник, в точности соответствующий нарядам барышень из Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. За 150 $ на www.tecmo.co.jp. Пока она будет добираться в Европу за своей новой пляжной тряпочкой, а заодно за твоими солдатиками, ты можешь скоротать ночи с подушкой для обнимания. Изобретённая одинокими японцами, эта спецподушка снабжается наволочкой с изображением Казуми из Dead or Alive 3 и стоит 120 $. Вместо того чтобы пытаться связаться с токийскими фарцовщиками, сделай себе такую же в рамках большого города. Сшей саму подушку на заказ (салон текстильного дизайна Armandi, salon@armandi.ru), купи соответствующую наволочку (например, в ОАО «Трёхгорная мануфактура», www.trekhgorka.ru) и попроси нанести на наволочку рисунок (скажем, www.copycenter.ru). В сумме выйдет чуть дороже, зато сэкономишь на доставке и сможешь самостоятельно выбрать, с кем тебе ночевать.



## ЕГО ЧАСЫ TISSOT (8000 $)

Над Master Sword'ом из сериала Legend of Zelda шотландский кузнец Роб Миллер работал 10 месяцев. Фанат сериала Пол Хантчел купил артефакт за кровные 3300 долларов. Если ты очень хочешь себе такой же, и у тебя как назло нет знакомых шотландских кузнецов, можешь воспользоваться услугами российских ремесленников (http://areas.nm.ru/trade.htm). Там же можно попробовать найти психа, который сошьёт для тебя костюм героя Halo — когда-то такой продавала компания Nightmare Armor за 8000 $, но одёжка давно продана, и теперь её можно только перекупить за тройную цену. А если твой шкаф забит доспехами, белыми конями и сверкающими мечами, купи себе виртуальное орудие смерти. Достойная амуниция в Ultima Online, Everquest и Line Age продаётся на www.ebay.com и стоит от 50$. К пиксельной катане не забудь подобрать персонажа с достойным послужным списком. Тысяч так за восемь долларов.



# $50 ЗА ИГРУ – ЭТО МНОГО? МЫ ЗНАЕМ, КАК ТРАТИТЬ ПО-НАСТОЯЩЕМУ.

## ЕЕ БРИЛЬЯНТОВАЯ БРОШКА СО ЗМЕЙКОЙ (150000 $)

В краткие сроки стать фетишистом можно на аукционе www.ebay.com. В свое время Ричард Герриотт лично сжёг почти всю документацию по **Ultima Online 2**; теперь уцелевшие бумаги продаются по 100-200 $ за концепт. Купи себе парочку, а в соседнем отделе пробей чек на костюм Лары Крофт из одноимённого фильма (или одежду официальной модели от Eidos). На аукционе такие вещи попадаются нечасто, и цена их варьируется от 600 до 4000 долларов. Если ты уверен, что костюм мисс Крофт будет мал в плечах, попробуй порыться в поношенных автомобилях. Когда-то на www.ebay.com с молотка ушли личные машины Кармака и Ромеро. (В их авто переполнилась пепельница? — прим. редакции).

## ЕГО МАЛЕНЬКИЙ СВЕЧНОЙ ЗАВОДИК (1500000 $)

У тебя ещё что-то осталось? Купи себе компьютерную игру. В смысле, лицензию на компьютерную игру. «Смысла в этом, правда, немного, — говорит Эдуард Лухт, инсайдер игровой индустрии. — После покупки лицензии тебе придётся искать людей, занимающихся локализацией; согласовать всё с издателем, затем заняться распространением… В общем, просто создать свой бизнес. Стоимость локализации (от 10000 $ до 200000 $, в зависимости от уровня разработки) — лишь малая часть затрат». Впрочем, ещё ты можешь купить лицензию и подарить её какому-нибудь журналу. Например, CGW RE. Мы выпустим её на диске и напечатаем твою фотографию. А? Не хочешь? Ну и не надо. И делай тогда собственную игру. «Стоимость готового продукта напрямую зависит от его масштаба и количества привлечённых ресурсов, — рассказывает Алексей Горелов, директор по маркетингу компании «Руссобит-М». — Штучные проекты, такие, как **S.T.A.L.K.E.R.**, разрабатывающиеся с нуля, с собственным движком и бережным отношением к деталям, стоят как несколько «Феррари» ручной сборки. Зато разработки попроще, например, на основе flash-движка, с двухмерными персонажами — вполне по карману частному любителю обладания индивидуальными играми. Несколько тысяч долларов». В крайнем случае, ты всегда можешь успеть вставить своё изображение в чужую игру. Некоторые компании неофициально предлагают такую услугу. При фотогеничности клиента это может стоить от 1000 $ до 15000 $.



## Три повода позвонить друзьям-противникам

# НОЧНЫЕ КЛУБЫ БЕЗ ГЕЕВ

**Когда вырастают геймеры, их постеры забирают чужие дети, их рекорды бьют младшие братья, а их противники становятся забытыми легендами. Только разговоры о былых сетевых баталиях никуда не деваются. CGW RE верит в старых солдат. Специально для ветеранов экранных войн мы подготовили отчёт о лучших полях для сражений. Компьютерные клубы для детей старше 18, для тех, кто сначала замечает сорта разливного пива и коленки официанток, а уж только потом — цены на игровой час.**



### NETLAND

WWW.NET-LAND.RU
ТЕАТРАЛЬНЫЙ ПРОЕЗД Д.5
(ЗДАНИЕ ЦЕНТРАЛЬНОГО ДЕТСКОГО МИРА, 4 ЭТАЖ)
КРУГЛОСУТОЧНО, ТЕХНИЧЕСКИЙ ПЕРЕРЫВ:
ПН.-ПТ. С 8:00 ДО 9:00 / ВС. - С 8:00 ДО 10:00

В тёмном-тёмном городе, на тёмной-тёмной улице стоит тёмное-тёмное здание, а в нем есть тёмный-тёмный компьютерный клуб. Клуб этот называется Netland. По иронии судьбы, разместилось это мрачное и примечательное заведение в здании Детского Мира. Уже с улицы вход в него выглядит внушительно и интригующе: весь в фиолетовых тонах, подъезд погружён в синий сумрак. Если следовать стрелочкам-указателям, попадёшь в такой же тёмный синеватый лифт и окажешься на четвёртом этаже, где Netland развернулся на площади в 700 кв.м. Вся эта подвально-готическая атмосфера славно разбавляется жизнеутверждающими надписями в лифте: «Всем посетителям VIP-зала — подарок!», «Бизнес-ланч из 3-х блюд всего за 120 р.!».

Внутри всё так же сумеречно и довольно шумно. Рядом с ресепшном разместилась милая витринка, где выставлены всяческие грамоты и кубки, завоёванные почетными посетителями заведения на игровых чемпионатах. Тут же лежат комиксы по 50 рублей штука и клавиатура «Forze Pow3r, 1-е место на CPL» за 1500 рублей.

Говорят, оформление клуба легло на плечи дизайнеров из Кореи – они спроектировали помещение, придумали для него оригинальный и современный стиль и оборудовали системой кондиционирования. По подсчетам пиарщиков клуба, с момента его открытия в 2001 году тут ежемесячно бывает до 20 000 человек. Контингент разновозрастной, но вполне солидный.

В кафе-баре можно приобрести сэндвичи, салаты, горячие блюда, пирожные и всевозможные жидкости по более-менее безобидным ценам.

Из игрушек тут найдутся электронные автоматы (Time Crisis, Sega Rally, Best Busters, Planet Harriess), игровые приставки Sony Playstation, подключенные к гигантским проекционным телевизорам и компьютерные симуляторы ИЛ-2 или Need for Speed на плазменных панелях с диагональю более метра.

Для любителей классики есть бильярдные столы, дартс и автоматы настольного футбола.

Клуб поделен на несколько компьютерных зон: Game-zone (P IV-2400 Mhz / 512 Mb / GeForce FX-5700 / HDD 40 Gb) — довольно шумный многоуровневый зал с 45 компьютерами для игр и пользования Интернетом.

**Перетащить мониторы и системный блок к соседу Вите, пока его родители на даче. Слепить домашнюю сетку для самых-самых кибер-спортменов. Не спать сутки, раздолбать «пробел». Первые опыты виртуальных побед над реальными друзьями забыть невозможно. Вспомнить всё и пострелять с размахом любят не только в столице. Мы с удовольствием напишем об игровых клубах Самары, Суздаля и Сыктывкара. Но нам нужны твои рекомендации. Достойные клубы с любым географическим положением – в следующем обзоре CGW. Ждём писем по адресу letters@cgw.ru**

Internet-zone (P III-1000 Mhz / 256 Mb / GeForce 3 / HDD 40 Gb) – там потише, а 27 компьютеров предназначены только для пользования Интернетом.

Pro-zone (P IV-2800 Mhz /1024 Mb / GeForce FX 5700 / HDD 40 Gb) — профессиональная зона. 13 компьютеров предназначены для тренировок профессиональных геймеров — участников российских и международных турниров по компьютерным играм.

Vip-zone с более совершенными 14 компьютерами (P IV-3066 Mhz /1024 Mb / GeForce FX-4800 / HDD 40 Gb) и большим комфортом.

Цены на пользование компьютерами — от 20 до 100 рублей в час.

## ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТР ВИК@WEB

УЛ. 1-АЯ ОСТАНКИНСКАЯ, 57.
КРУГЛОСУТОЧНО, БЕЗ ТЕХНИЧЕСКИХ ПЕРЕРЫВОВ.
HTTP://WWW.VIKAWEB.RU

Если душа просит простора и спокойствия, а не тёмных и шумных помещёний с узкими переходами, тебе подойдет центр ВИК@web. Высокие потолки, хорошее освещение, хромированные стулья, синее стекло – внутри очень чисто, приятно и солидно. Почти всё оформлено в едином духе, в стиле минимализма. Персонал в заведении вменяемый, посетители интеллигентны, и для них предоставлен полный набор услуг компьютерного клуба. Пользование компьютерами — от 40 до 80 рублей в час. Что ещё нужно отдыхающему яппи? Так что всё тут вполне comme il faut.

Вдоль длинного коридора расположены разные залы. Стандарт-зал на 54 рабочих места: на базе Pentium IV, 15” LCD-мониторы и оптическая мышь. Программное обеспечение — Windows XP Professional (русский), ICQ, доступ в Интернет.

В бизнес-зале 22 рабочих места. Тут всё то же самое, но есть web-камеры и мониторы 17” LCD.

Два игровых зала с 50 и 40 игровыми машинами, на которых установлены мощные видео-карты ASUS GeForce FX 5900 DELUXE и ASUS GeForce FX 5600. Приносить игры с собой нельзя, из установленных есть Moto Racer 2, FIFA Football 2003, Battlefield и Battlefield Expansion Pack, Comand & Conquer, Generals Diablo II, Expansion Set, Diablo II, StarCraft Frozen Throne, WarCraft III, Counter Strike, Half-Life, Ultima Online.

Коридор приводит к буфету и VIP-залу. Тут 2 отдельных рабочих места и полное оборудование: Pentium IV, 17” LCD монитор, оптическая мышь, сканер, мультимедийный набор, ICQ, Microsoft Office. Если посчитать всё вместе, выходит 200 машин. Так что особой толкучки в обычные дни быть не должно. Впрочем, тут регулярно проводят соревнования, например, Открытый Кубок Чкалова по авиасимуляторам. Кстати, и WCG 2004 Russia Preliminary провели именно здесь.

Подкрепить свои силы можно в буфете, который представляет собой логичное завершение всего помещёния. Работает он, впрочем, только днем и по будням, цены имеет не самые милосердные, а курить там никак нельзя, равно как и во всем клубе. Зато меню довольно разнообразное, специализированное в основном на рыбе. Среди блюд — икра, креветки, «Тарелка рыбака», «Чудо заморское» и множество салатов. Всё порядка 100- 200 рублей.

## ИНТЕРНЕТ-КАФЕ «СОЮЗ»

ЛЕНИНСКИЙ ПР-Т, Д. 11;
ПОСЛЕ 12 ЧАСОВ НОЧИ КАФЕ
РАБОТАЕТ НА ВЫХОД. ЖЕЛАЮЩИЕ МОГУТ ОСТАТЬСЯ НА НОЧЬ.

Славный интернет-клуб есть при магазине «Союз». Это уже не большой игровой центр, а уютное и во всех отношениях приятное интернет-кафе, оснащённое достаточно мощными машинами для компьютерных игр. Публика пристойная – гарантом этого можно считать хотя бы то, что кафе находится при магазине «Союз». А туда приходят покупатели лицензионной продукции – люди вполне солидные и обеспеченные. Дополнительный и сам собой разумеющийся бонус: тут же можно купить лицензионные игры и музыку. Значительный минус: кроме музыки, игр и фильмов купить решительно нечего. Никаких буфетов в магазине не предусмотрено. Если же очень хочется — съестное можно принести с собой, тебя поймут. Однако админы, особенно ближе к ночи, сидят злые и голодные. Впрочем, этот недостаток компенсируется приятностью атмосферы, мягкими креслами, возможностью курить и неплохим оборудованием. Разноцветные круглые столики с компьютерами на базе процессоров Athlon и Pentium IV – вот что ждёт внутри. В кафе всего около 40 компьютеров, объединенных локальной сетью с пропускной способностью 100 Mbps.

Из установленных игр – Half-Life&Counter-Strike&&Opposing Force, GTA2, Starcraft + Battlechest, DiabloII, DiabloII Expansion Set: Lord of Destruction, Ultima Online: 3-rd Dawn, NfS 4 и другие. Говорят, что можно принести свои игры и попросить их установить.

Стоимость работы на компьютере (игры и Интернет) — 45 рублей в час. Для оставшихся на ночь спартанцев – 150 рублей с 12:00 до 8:00.



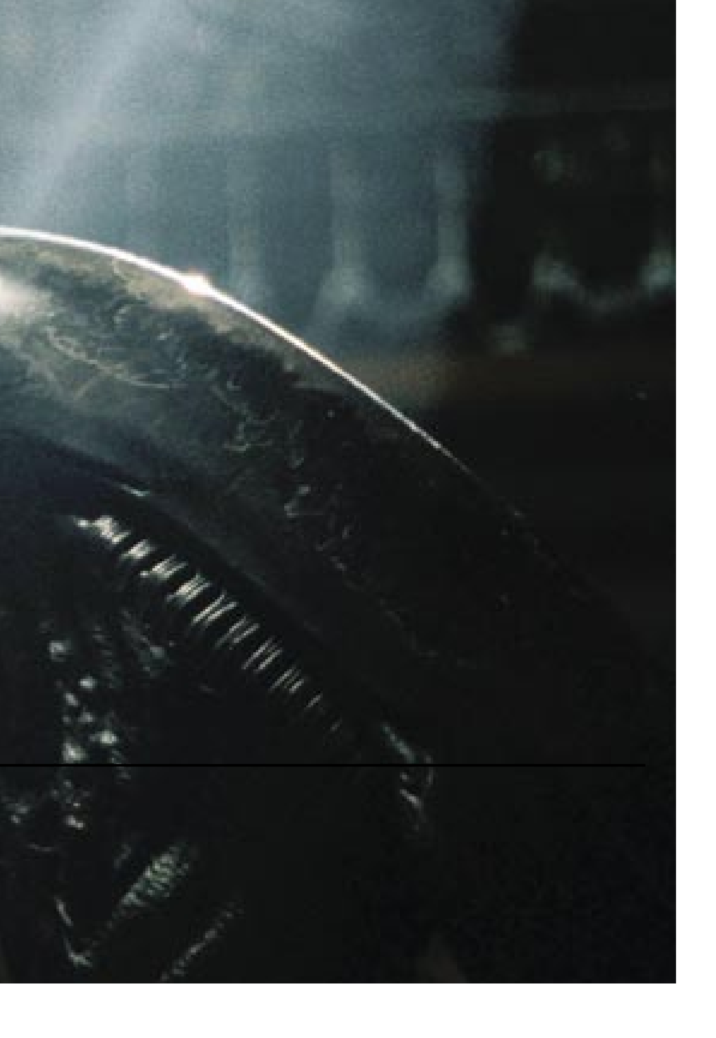
# ЕСЛИ РЯДОМ С ТОБОЙ — ЧУЖОЙ

**На одном из пиратских DVD, где вместе с «Чужим против Хищника» был записан «Фредди против Джейсона», редакция русского CGW нашла замечательную наклейку: «Четыре урода – два фильма». Андрей Трумен полагает, что уродов было несколько больше. Ведь фильмом «Чужой против Хищника» (в прокате – с 21 октября) режиссер Пол Андерсон не просто позорится перед публикой. Он душит целый киножанр – жанр экранизации компьютерных игр.**

Картина «Чужой против хищника» неплохо стартовала в американском прокате, но быстро сошла на нет: так рассасывается очередь перед булочной, торгующей черствеющими батонами. От беспроигрышного, казалось бы, хита отвернулись все потенциальные зрители. Сперва — киноманы и критика (остановившаяся на оценке «B-»). Потом — разочарованные подростки, которые ждали от фильма чуть более внятной истории. Наконец удалились и те, кто знает цену мёртвому Чужому. Игроманы. Целевая аудитория. Читай: пацаны вроде нас.

По весьма распространённому заблуждению (культивируемому, к примеру, газетой «Ведомости»), кино про «Чужого против Хищника» основано на одноимённой игре. К счастью для нас и игры, это совсем не так. Просто, вбив в поисковой системе сочетание Alien vs. Predator, волей-неволей натыкаешься на обзор одноимённого шутера. В журналистской среде решили, что это в достаточной степени выдаёт происхождение фильма. Странно, что в поисках «Секса в большом городе», они не спрашивают у Google про sex.

На самом деле «Чужой против хищника» базируется на всех видах медиапродукции, какие только могли породить два голодных космических монстра. Вселенная фильма покоится на серии комиксов, пластиковых



фигурках, карточных играх, на оригинальных «Чужих» и «Хищниках», а также на специфическом культурном опыте режиссера Пола В. Андерсона (включающем «Секретные материалы», чёрно-белые хорроры 1940-х и тьму разнообразного треша). Перечисляя многочисленные источники, игру мистер Андерсон вспоминает в последнюю очередь. Всё-таки редкий голливудский кинодеятель способен признаться, что грызет на досуге животы, а после снимает про это кино.

Тем не менее, в глазах кинокритики (игр отродясь не видавшей и всех виртуальных героев меряющей по бюсту Лары Крофт) «Чужой против хищника» остаётся прежде всего кино-игрой. Он быстр, беспощаден и жесток. А кроме того — глуп и напрочь лишён кинематографических достоинств. Он — о научной экспедиции, нашедшей под льдами Антарктики древнюю ацтекскую пирамиду. Обнаружив престранную скважину и спустившись по ней на дно, экспедиция застаёт в храме весьма подозрительную картину. Древние люди лежат совсем мёртвые, а на стенах начертаны иероглифы: про жертвы, про богов и про смерть. В этот момент пирамида начинает хрустеть и страшно вращать внутренностями, каждые 10 минут меняя геометрию помещений. Наземный лагерь зачищают спустившиеся

## 5 ВОПРОСОВ О ФИЛЬМЕ, КОТОРЫЕ ВЫ ЗАХОТИТЕ ЗАДАТЬ

**Да кто вообще такой этот Пол В. Андерсон?**
Пол Вильям Скотт Андерсон – это патлатый англичанин без малого 40 лет, зажиточный, не женат, флиртует с актрисой Милой Йовович. Нам Андерсон интересен тем, что одним из первых почуял коммерческие выгоды, какие сулит перенос компьютерных игр на большой экран. Им сняты основополагающие вещи: например, «Смертельная битва» (Mortal Kombat), а также «Обитель зла» (Resident Evil). За «Чужого против Хищника» он взялся, отказавшись от двух других игробоевиков: «Обители зла-2» и «Смертельной Битвы: Доминирование». Впрочем, к «Смертельной Битве», он, может, ещё вернется.

**Куда делся сюжет?**
Пол Андерсон утверждает, что во всем виновата студия 20th Century Fox: из-за неё Андерсону не хватило времени на монтаж и пришлось склеить кино буквально за неделю. В результате в картину не влезла половина истории и вообще получилось тяп-ляп — так, что даже сам Андерсон смотрел «Чужого против Хищника» с плохо скрываемой брезгливостью. Между тем, ассистент режиссера рассказывает, что читал оригинальный сценарий. И знаете что? Фильм Андерсона в точности его повторяет! Кто виноват?

**Как связан «Чужой против Хищника» с другими историями о Хищниках и Чужих?**
Никак. Он основан на самобытной теории, по которой Хищники веками прилетали на Землю и, забавы ради, калечили тут Чужих. Впрочем, некоторые намеки на «Чужого» есть в самом финале фильма. Возможно, выживший Хищник с зародышем в пузе улетает к планете, на которой века спустя его найдет корабль с Сигурни Уивер на борту.

**Действительно ли фильм основан только на комиксе?**
Легенда гласит, что идея столкнуть на узкой дорожке двух космических людоедов родилась ещё на съемках «Хищника-2». Якобы, тогда был написан первый вариант сценария, с которым и работал Пол Андерсон. Таким образом, про игры и прочий хай-тек речь вообще не идёт.

**Будет ли продолжение?**
Надеемся, что нет.

## 5 ЭКРАНИЗАЦИЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, КОТОРЫХ ТОЖЕ ЛУЧШЕ БЫ НЕ БЫЛО

**«Обитель зла: Апокалипсис» (2004)**
Пока новые похождения Милы Йовович в стране непуганых зомби собирают в США несметные миллионы, мы вынуждены констатировать: а кинцо-то с душком. Снятый «андерсоновской» бракодельной командой, «Апокалипсис» представляет собой нарезку из мало чем связанных экшн-сцен. Милка ловко катается на мотоцикле. Милка урезонивает ходячих мертвецов. Милка бьется с пехотой Корпорации. Да-да, спасибо, всё очень круто. Но простите: а кино-то о чем?

**«Дом мёртвых» (2004)**
Культовые игровые автоматы House of the Dead (и поныне стоящие в фойе половины московских кинотеатров) превратились в довольно-таки сортирный боевик: с заброшенным островом, кладбищем, зомби и прочими штампами. В кульминационной сцене «Дома Мёртвых» живые неровной шеренгой шагают по могильнику и громко палят изо всех стволов. Всё бы ничего, если бы это не продолжалось 15 минут кряду.

**«Последняя фантазия» (2001)**
Кажется, самый скучный и холодный мультфильм из тех, что были нарисованы на компьютере. Причёскам (до 60-ти тысяч волосков на каждом черепе) и порам на коже уделено самое пристальное внимание. Увы, этим дело и ограничилось.

**«Лара Крофт – Расхитительница гробниц. Колыбель жизни» (2003)**
Превратив Лару Крофт в новейшего Джеймса Бонда в юбке, сценаристы второй «Расхитительницы» совершили фатальную ошибку: в фильме появились трюки, но из него исчез секс. Между тем, именно грудь и порнографичные стоны снискали Ларе славу главной игро-женщины 1990-х. Или Голливуд всерьез полагает, что в Tomb Raider мы спасали зверьков?

**«Уличный боец» (1994)**
Дурацкий фантастический боевик с главным кинопарнем 1980-х Жаном Клодом Ван-Даммом в синем берете набекрень, а также с Кайли Миноуг, высоко размахивающей ногами. Снят на волне успеха приставочных мордобоев и с треском провалился в прокате. Не только в силу художественных качеств, но и потому, что опередил время: аудитория для подобных историй появилась лишь год-два спустя.



с неба космические охотники — Хищники. А воздух наполняется звуками: что-то чавкает, сочится и шкребёт. Это Чужие ползают по потолкам и прицельно капают на людей едкой зелёной слюной.

Главная прелесть картины — в её радикальной мизантропии. 99% экспедиции вспарывают, съедают или используют в качестве инкубатора примерно к 30-ой минуте. На этом всякий трёп в кадре заканчивается: немногим выжившим персонажам просто не с кем больше болтать. Переговоры отныне ведутся совсем как у дайверов, на уровне кивков головы и иных межгалактических жестов. Перемигиваются негритянка и Хищник, которые вместе охотятся на Чужих. После каждого успешного убийства напарники делают перекур и шрамируют друг друга кислотой: практика довольно распространённая у космических браконьеров. Впрочем, Чужие не лыком шиты. Они учатся действовать сообща



и вскоре высвобождают Вожака, мёрзшего в антарктических льдах многие тысячи лет.

Главная ошибка картины — в ней некого и нечего бояться. В оригинальных «Чужом» или «Хищнике» весь ужас происходил из неизвестности: герои пропадали из кадра и не возвращались в него никогда. Чьи-то лапы семенили по коридору космического корабля, а неясная тень проскальзывала по джунглям. Угроза витала в воздухе — но до финального боя не персонифицировалась.

В новейшем «Чужом против Хищника» загадки нет и в помине. Он ведь совсем не об охоте — он о великом сражении. Огромные тяжеловесные Хищники с хрустом топчут сугробы. Чужие кромсают цепи, сдерживающие огромного Вожака. Встреча двух космических монстров напоминает бой рестлеров: Хищник хватает Чужого за конечности и раскручивает над головой, сметая колонны и перекрытия.

Из эдакой наваристой бойни произрастает известный фан: то самое сытное МЯСО, что грело в компьютерной игрушке. Но этого оказывается мало: зритель хочет копнуть вглубь. Однако «Чужой против Хищника» поражен всеми наследственными пороками, которые свойственны экранизациям компьютерных игр. Кособокий сюжет в нём выдается за стиль (драка-босс-следующий уровень). Спецэффекты маскируют примитивность реакций. В нём, мало чем связанном с игрой, сконцентрированы все беды «игрового» кинематографа.

Главное заключается в том, что игры экранизируют люди, которые либо не играли вовсе, либо играли недостаточно: так, что любая компьютерная забава для них остаётся синонимом слова «сосунок».

Жаль, в глупости своей они не видят: «сосунок!» — это наша реплика.

**Андрей Трумен**

# ВКЛАДЫВАЙ ВО ВКЛАДЫШИ

**Коллекционирование и игра во вкладыши, презрительно называемая некоторыми склонными к тайным извращениям недоброжелателями терминами «ксерофилия» и «филогамия», на самом деле, может сослужить тебе неоценимую службу. Это, невинное на первый взгляд, увлечение вознесёт тебя на верхушки финансовых пирамид, которые только и ждут покорителя. А с их сияющих вершин всякие мелочи типа машин, дач и красивых женщин покажутся уже сущими пустяками. Мы уверены, что все блага этого мира достижимы посредством аккуратного, но ловкого введения в оборот обычных вкладышей от жевательной резинки.**

## МАТ В ТРИ ХОДА

### ХОД ПЕРВЫЙ.

Раздобыть пресловутые вкладыши. Лучше всего — извлечь из старых запасов десяток-другой «дональдов», на худой конец сойдут и «турбо». Вкладыши привести в божеский вид путём проглаживания утюжком через обычную газету и поместить в аккуратную коробочку, например — от фломастеров или цветных карандашей. Коробочка в деле распространения ментального вируса очень важна – она должна напрямую активировать у твоих коллег воспоминания о школьных годах чудесных.

### ХОД ВТОРОЙ.

Выбрать рабочий момент, когда большинство твоих коллег настроены позитивно, и их психика расслаблена. Наиболее благоприятным временем для совершения хода считается культурно-массовый обед, точнее, его центральная часть между «первым» и «вторым». Во время перемены блюд в тёплой дружественной атмосфере нужно достать заготовленную коробочку, извлечь из неё несколько вкладышей, разложить на столе перед собой и в наступившей гробовой тишине спросить всех: «а каким образом вы играли во вкладыши, будучи школьниками?». Всё. Процесс полного распада рабочей атмосферы в твоём коллективе начался.

### ХОД ТРЕТИЙ.

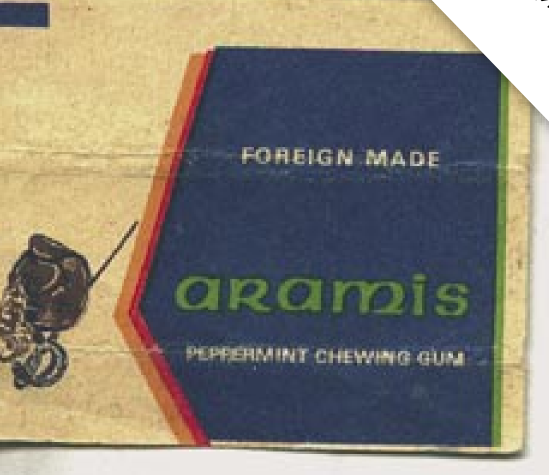
Непосредственно перед приёмом внутрь компота и переходом к десерту ненавязчиво предложи раскрасневшимся от школьных воспоминаний коллегам сыграть на пару вкладышей и бескорыстно снабди их инвентарём. Останется только проиграть весь имеющийся у тебя «ксерофильский» запас и попросить о реванше. Теперь ты единолично управляешь из тени процессом накопления и перераспределения вкладышей среди твоих коллег.



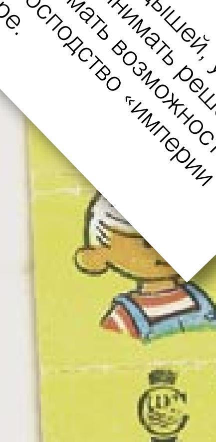

КРАТКОЕ ПОСОБИЕ ПО ФИНАНСОВОЙ КСЕРОФИЛИИ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ФИЛОГАМИСТОВ

Совместный приём пищи в кругу уважаемых коллег располагает к повышенной остроте восприятия позитивной информации и особенно сладостным ностальгическим воспоминаниям. Сентиментальность будет работать на тебя. Обратись к тем частям мозга твоих товарищей, которые отвечают за воспоминания об СССР, школьной форме, чехословацких «Луна-парках» с продажей жвачек «Педро», групповых забавах на школьном дворе, внеклассном курсе «дональда» к кубинской почтовой марке и покушении на уничтожение классного журнала.

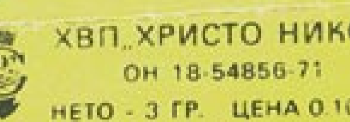



Ты сможешь единолично управлять стабильностью уровня цен на рынке вкладышей, устанавливать внутрикорпоративные лимиты на продажу внутренней валюты и принимать решения о привлечении на рынок новых платёжных средств. Далее можно продумать возможности организации на базе компании полулегального казино и установить господство «империи вкладыша» в замершей от игрового азарта конторе.





### ДИВИДЕНДЫ

Среди коллег как-то не принято платить и требовать плату за оказание мелких услуг, хотя подчас их стоимость бывает неоценимой. Ситуация становится разрешимой после внедрения в коллектив параллельной валюты, выполняющей основные функции «взрослых» денег: вкладыш начинает выступать как средство обращения, сбережения и даже мера стоимости. Если ты верно поместил в головы сослуживцев эту мысль – место теневого министра финансов и по совместительству местного Центробанка с правом новых эмиссий тебе гарантировано.

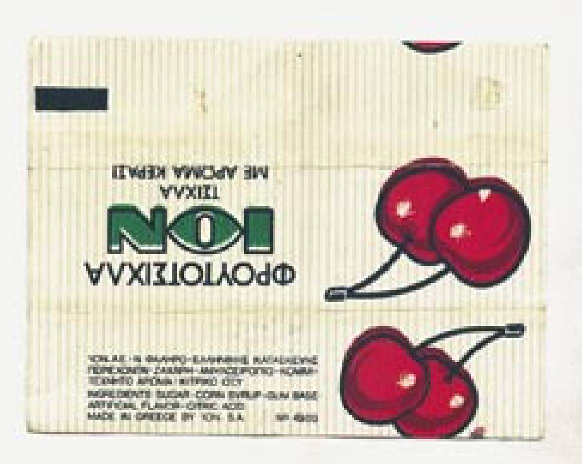


**«Промеж вариантов названий тяги к собиранию этикеток (филумения или филогамия) наиболее обобщающим будет название «ксерофилия», характеризующее коллекционирование различных фантиков. Вообще же коллекционирование — увлечение индивидуальное, одна из форм общественно-познавательной деятельности, способ украсить и разнообразить жизнь. Это творчество, а сама коллекция — порой результат многолетнего, нелёгкого, но увлекательного труда, поисков и исследований». Так считают современные учёные, пристально изучающие феномены отклонений человеческой психики.**



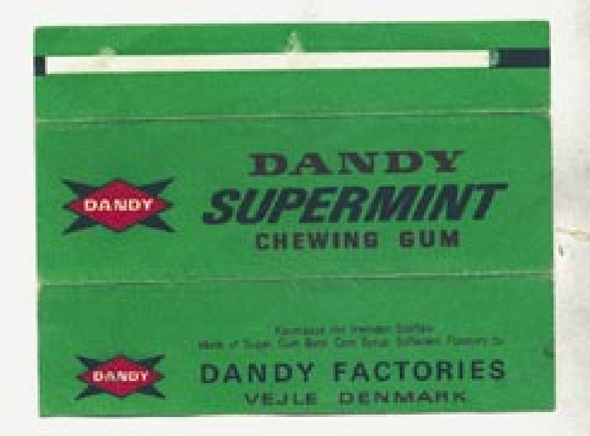















**ПОДОЖДИ, ПОКА ВКЛАДЫШ ВЫЙДЕТ НА ВНЕШНИЙ РЫНОК И БУДЕТ ИМЕТЬ ХОЖДЕНИЕ НАРАВНЕ С РУБЛЁМ И ДОЛЛАРОМ США. ЭТО ДАСТ ТЕБЕ ОТЛИЧНУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЗГЛЯНУТЬ НА КЛАССИЧЕСКИЙ ПРИМЕР АМЕРИКАНСКОЙ МЕЧТЫ: СОЗДАТЬ ИЗ НИЧЕГО АЖИОТАЖНЫЙ СПРОС НА РЫНКЕ И НЕМЕДЛЕННО ЕГО УДОВЛЕТВОРИТЬ С БОЛЬШОЙ ПРИБЫЛЬЮ. ТАК ЧТО НЕ ТЯНИ, СОБИРАЙ ВКЛАДЫШИ, ОСВЕЖАЙ В ПАМЯТИ ТЕХНИКУ ИГРЫ И ТЩАТЕЛЬНО ПРОДУМАЙ, ЧЕМ ЗАЙМЁШЬСЯ, КОГДА СТАНЕШЬ МИЛЛИОНЕРОМ. ДА, НЕ ЗАБУДЬ ПЕРЕЧИСЛИТЬ НАМ 20% ЗА АВТОРСТВО ИДЕИ. ЛУЧШЕ ВСЕГО РАННИМИ «ДОНАЛЬДАМИ»**

Михаил Михин

CGW пьет и гуляет на дне рождения GSC

# БРАТЬЯ И ПУШКИ



Презентация игры — это событие, в общем-то, рядовое. Собирается не слишком много журналистов, они выслушивают речи пресс-менеджера и стучат по клавишам ноутбуков. После забирают копию игры и отправляются по домам. Разнообразить эту программу мало кому удаётся. Но киевской компании GSC — удалось.

Вместо того чтобы спокойно посидеть в московской пивной, компания вывезла журналистов в подмосковный санаторий со стоматологическим названием «Десна» – увитое зеленью место, преимущественно заселённое теми, кому за 80. Необычно было и то, что на каждого журналиста приходилось по одному пресс-атташе, руководителю проекта или другому важному человеку в чёрной футболке с логотипом CSC на груди. Причина выяснилась уже в автобусе: CSC презентует не игру, а целую компанию игр.

Ещё месяц назад GCS Game World рисовал мясные стратегии вроде «Казаков» и отдавал их на откуп российским издателям. Сегодня они отпочковались от больших издательских братьев и всем занимаются сами. Первыми играми от GSC станут приуроченная к одноименному эпику стратегия **Александр** (англоязычную версию которой озвучит лично Колин Фаррел), а также отважный гибрид **Герои уничтоженных империй**, напоминающий разом **Heroes of Migth & Magic**, **Total Annihilation**, **Age of Empires** и не вместившуюся в название **Diablo II**.

Свою состоятельность компания доказывала последовательно. Сперва — в конференц-зале, демонстрируя хиты из коллекции «зима 2004/2005». Потом — на воде, в импровизированном первенстве по спортивной гребле (победила лодка, укомплектованная гребцами из «Навигатора игрового мира» и — разумеется! — CGW). Затем – за столом, заливаясь винами и коньяком. А главное — на реконструкции Бородинского сражения, куда прессу и стойких украинских издателей доставили на туристическом «Мерседесе».

Последний пункт был не случаен: одним из ударных хитов GCS Game World станут **Казаки 2: Наполеоновские войны**. От игры пока есть не много: прессе демонстрировали неспешно шагающие шеренги гренадеров, сечи в духе **Патриота** («Вот видите? Ядра больше не рикошетят от болота…»), а также полководца Наполеона, надутого, серого и от этого напоминающего подагрика. Зато недостающее мы увидели, когда на поле сошлись люди, кони, пыхающие дымом пушки и московский ОМОН. По совести говоря, Бородинское сражение оказалось тем ещё приключением. Вдруг выяснилось, что поглядеть на бойню пришло двести тысяч человек, пробиться через толпу нет никакой возможности, а за спиной басит комментатор, предлагающий «гнать с русской земли пришлую мразь». Зато рядом с делегацией прессы примостился велосипедист, который при виде покуривающих на поле «тел» раздраженно хмурился, а другу предлагал сыграть в «Казаков», поскольку «это та тема». В CGS улыбались, но в диалог не вмешались. Хлопцы знали: «та тема» — ещё впереди.

**Кирилл Алехин**

















## Зачем мы ходили на фестиваль «Слияние»

# НОВОЕ ПЛЕМЯ

Недавно в Москве прошёл молодежный фестиваль «Слияние». В спорткомплексе «Олимпийский» подростков ублажали со всех сторон. Справа – компьютерные развлечения, слева – новомодные виды спорта. Летний праздник молодости и спорта. Ура!

Поясняем, причём здесь CGW RE: в то время, когда нам хотелось лазать по стенам и разбивать коленки, всех этих экстремальных радостей в нашей стране ещё не было. Теперь появились маленькие велосипедики и большие искусственные горы, пляжный волейбол и пляжные волейболистки. Только наши головы заняты уже чем-то иным.

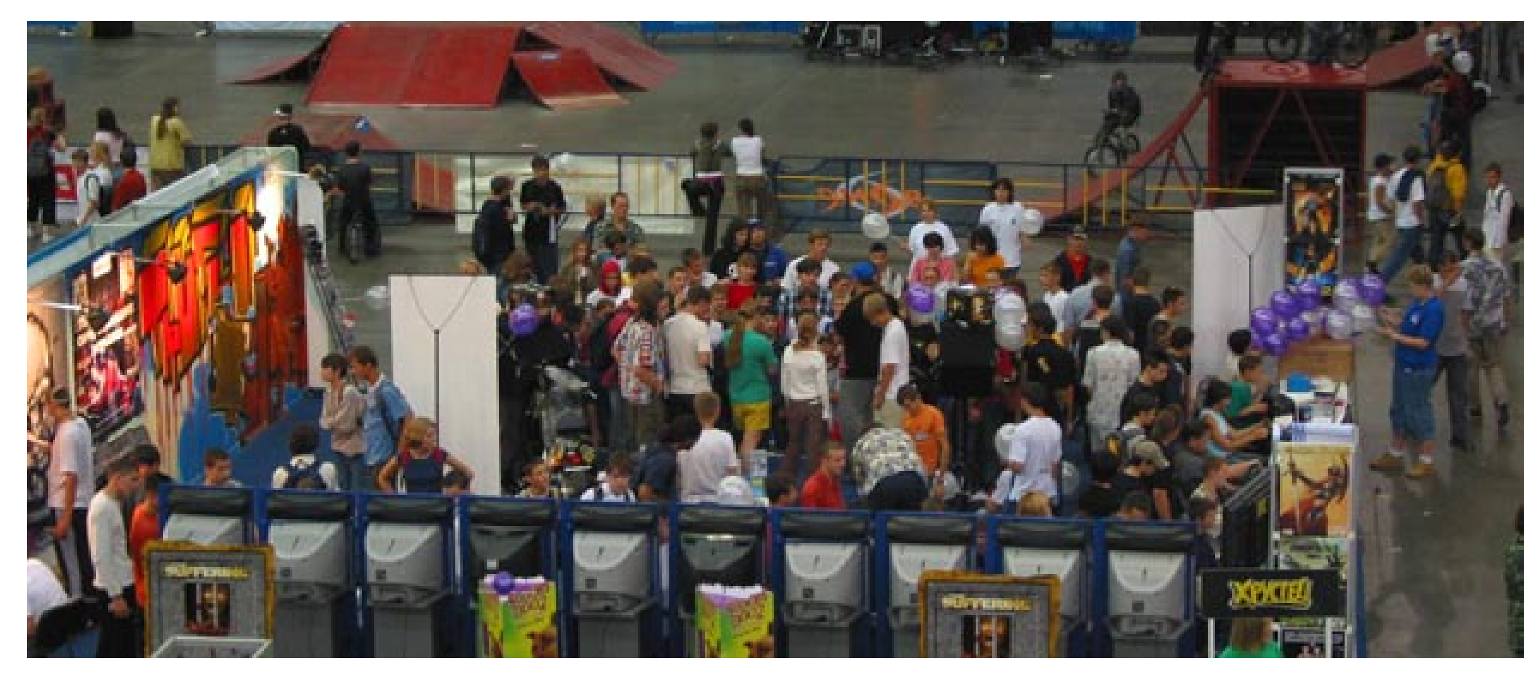
Редакция CGW RE давно приняла решение жить играючи. Выполняя свои же заветы, мы собрались и пошли смотреть, «какая у людей интересная жизнь». Надеялись на чужой пример, который заразителен и на чужие падения, которые уморительны.

До 16 и старше знают толк в развлечениях. Они смешивают ощущения от новинок PlayStation 2 с падениями со скейтов. Им одинаково удается выкаблучиваться и с геймпадом в руках, и в рампе – с роликами на ногах.

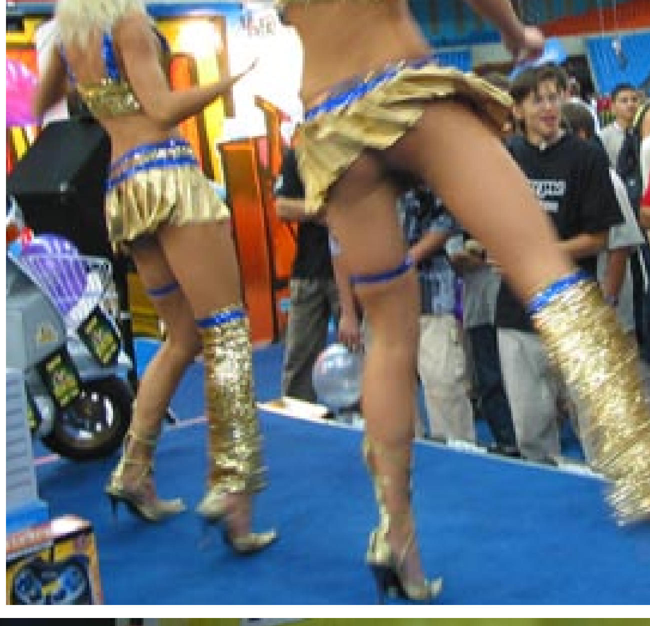
Кроме того, эти герои нового времени пользуются большой популярностью у солидных фирм. Генеральным спонсором фестиваля «Слияние» стала компания Panasonic. А на площадке нашего издательского дома game(land) разыгрывались призы от MPIO (модные flash mp-3 плееры) и от Defender (акустические системы). Еще game(land) провёл турнир по NfS Underground. Сражения проходили на популярных ноутбуках iRU, а призы предоставила компания Thrustmaster. Аттракцион неслыханной щедрости.

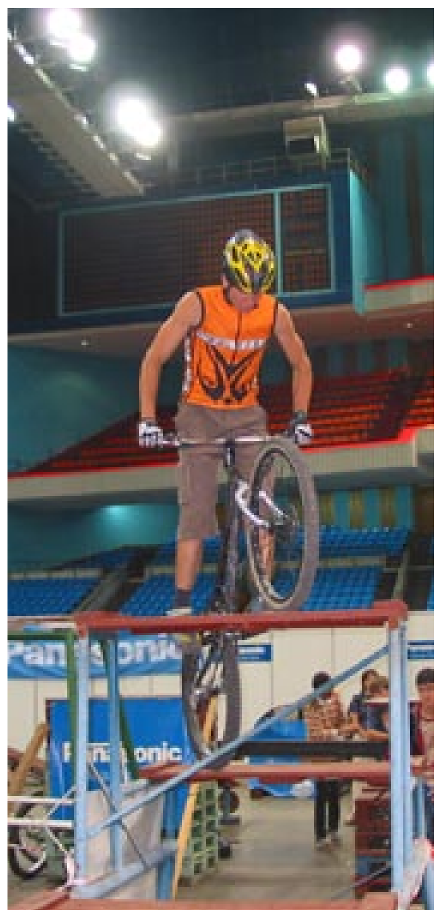
На этом завидные бонусы не закончились. Победитель турнира по NfS Underground уехал на новеньком скутере, который ему выдали представители компании «Сухарики «Хрустец»…

Мы за лишние полчасика перед компом получаем резь в глазах, выговор от начальства и протесты любимой девушки. А всякие пупсики выигрывают скутеры. Нужно будет сходить на «Слияние» ещё раз. Посмотреть, как они это делают.




Panasonic
ideas for life

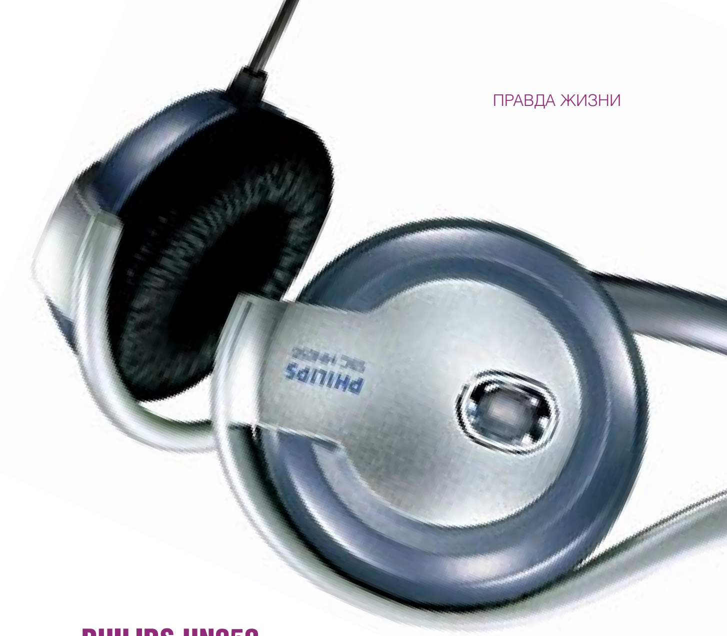





mp3-плееры
mpio








**PHILIPS HN050**

Система шумоподавления наушников Philips HN050 не требует уничтожения источника шума. Нажимаешь кнопку на шнуре — включаются расположенные в наушниках микрофончики и хитрый аудиочип. Шум с каждого микрофона выворачивается наизнанку и микшируется в соответствующий канал, плюс на минус дает ноль... Между прочим, невежливо включать эту штуку, когда с тобой разговаривают.

- audiovisual.kelkoo.co.uk
- 1675 рублей

**NHJ WRISTWATCH TELEVISION**

Сорокаминутное собрание сотрудников — это как раз две серии «Симпсонов». Наши люди в Японии уже наладили производство NHJ Wristwatch Television. Смотри, что хочешь (чип-тюнер производства SONY ловит метровый и дециметровый диапазоны, используя наушники как антенну), где хочешь — ремешок для крепления на запястье прилагается, и сколько хочешь – зарядное устройство и аккумуляторы входят в комплект. А дополнительный экран с точным временем поможет согласовывать рабочую программу с телевизионной.

- www.thinkgeek.com
- 5990 рублей




**RIO CARBON**

Плеер. Одной зарядки его аккумуляторов хватает на 20 часов, а внутри у малютки – дюймовый винчестер на 5 гигабайт. Это как рабочий стол с холодильником на 400 бутылок пива, как шестиствольный степлер, как… как торт «Муравейник» с колонией маленьких стриптизёрш внутри!

- www.amazon.com
- 6730 рублей

### LOGITECH MX-1000

Беспроводная мышка со светодиодом внутри — это не то. Любому ясно, что внутри беспроводной мышки должен быть настоящий лазер! Logitech MX-1000 — беспроводная, с настоящим лазерным сенсором. Революционный LaserEngine четко работает даже на полированных поверхностях, система TiltWheel позволяет скролить документ в четырех направлениях, дополнительные кнопки программируются. Без светодиодов, правда, не обошлось — слева на корпусе светится уровень заряда аккумуляторов, но MX-1000 это ничуть не портит.

- www.buy.com
- 1960 рублей



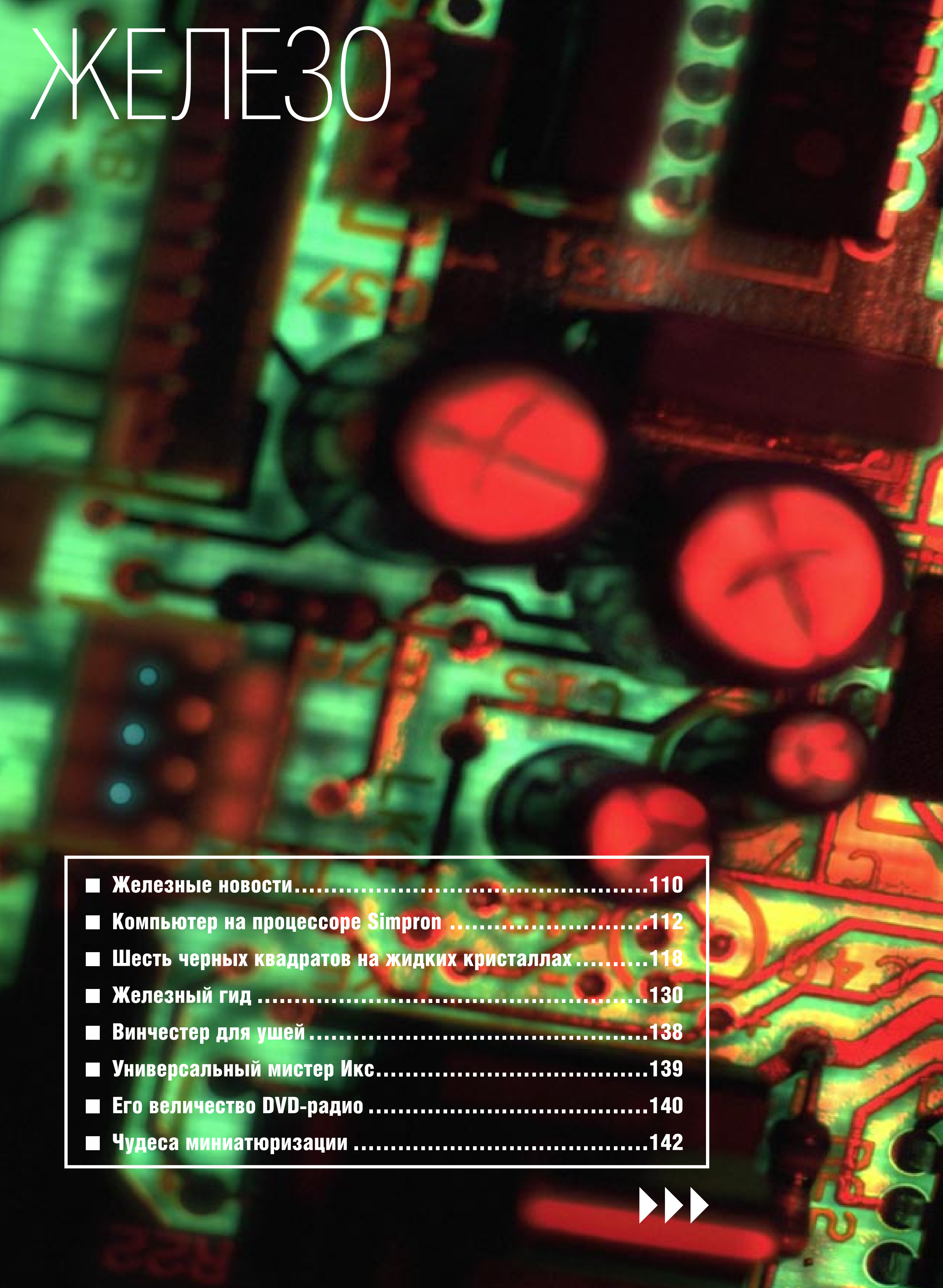

## СМЕЛО ЛОМАЙ СВОИ ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРУШКИ — МЫ НАСОВЕТУЕМ ЕЩЁ

### IMATE

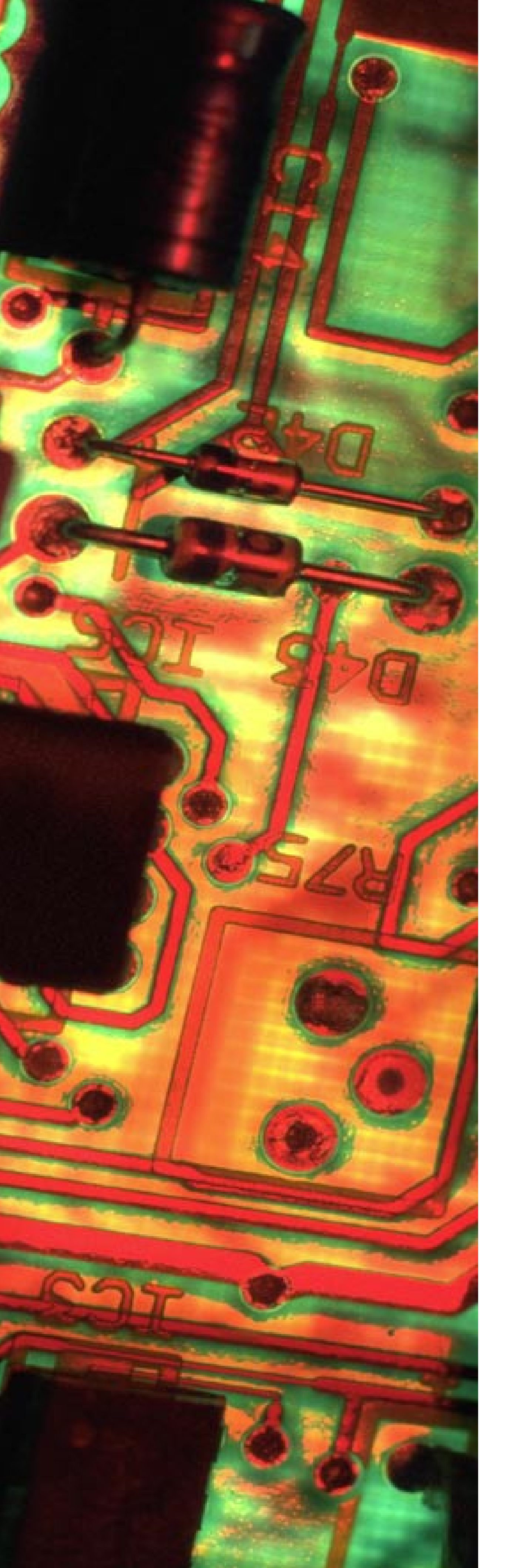
Не позволяй заглядывать тебе через плечо, когда играешь в виртуальный стрип-покер на рабочем месте — никто не должен знать, что ты все время проигрываешь! Поставь на монитор зеркало заднего вида iMate и начинай отчаянно жульничать, как только начальство войдет в комнату. Заменитель глаз на затылке спасет тебя от увольнения за профнепригодность, а заодно от первоапрельских розыгрышей и подкрадывающихся сектантов-душителей.

- www.imate.com.au
- 990 рублей





# ЖЕЛЕЗО



Нижеследующий раздел существует потому, что, хотя мы уже совсем большие, мы любим возиться с электронными игрушками, мы любим рассматривать электронные игрушки, мы любим разбирать и собирать электронные игрушки, и наконец, мы любим их ломать.
В этом номере нам удалось вволю насмотреться на игрушки и определиться с тем, на какие из них по-настоящему стоит просаживать деньги. Мы повертели шесть больших и плоских LCD-игрушек в руках и выяснили, какая из них — самая-самая. Мы собрали сверхскоростную электронную игрушку на свежем процессоре и объяснили, как это у нас получилось. В процессе работы над разделом ни одной электронной игрушки не было сломано, виноваты — в этом вопросе партнеры не вполне разделяют нашу страсть к электронным игрушкам. Однако, уверены: отнесшись к нашим рекомендациям по сборке компьютера достаточно легкомысленно, сломать эту игрушку вполне возможно. Приятного чтения.

## БОЛЬШЕ ПРОЦЕССОРОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ!

Корпорация AMD (www.amd.ru) объявила о начале поставок процессоров нового семейства. Мы уже писали о чипе от AMD, получившем название Sempron (см. CGW №8/2004, с. 82). Процессоры AMD Sempron и Mobile AMD Sempron, по заверению изготовителя, обладают лучшей в своем классе производительностью и обеспечивают полный набор функций, которые могут потребоваться домашним и офисным пользователям.

По мнению AMD, Sempron можно смело назвать массовым продуктом, он отвечает запросам любого пользователя – от компьютеризированной домохозяйки до инженера-трудоголика. Максимальный уровень тепловыделения не превышает 62 Вт, что вместе с технологией изменения напряжения и частоты процессора позволит компьютерам обходиться без дорогих систем охлаждения и дополнительных вентиляторов, а значит — быть тихими и экономичными. Фирменная архитектура позволяет избежать дублирования в кэше второго уровня информации, попавшей в кэш первого уровня. Это увеличивает полезный объём кэш-памяти до 384 Кбайт. Процессор AMD Sempron может устанавливаться в процессорный разъем Socket A или Socket 754 (в зависимости от модификации). AMD Sempron – 3100+ включает в себя встроенный контроллер памяти с поддержкой памяти DDR400.

Цена новинок приятно удивляет. Процессоры Mobile AMD Sempron 2600+, 2800+ и 3000+, предназначенные для полноразмерных ноутбуков, стоят 84, 108 и 120 долларов соответственно. Процессоры Mobile AMD Sempron 2600+ и 2800+ для сверхкомпактных ноутбуков – 85 и 99 долларов. Стоимость процессоров AMD Sempron 2200+, 2300+, 2400+, 2500+, 2600+, 2800+ и 3100+ составляет 39, 45, 61, 74, 85, 109 и 126 долларов соответственно. Все расценки на мобильные процессоры приводятся для партий по 1000 изделий, а расценки на процессоры настольных систем – для партий по 1000 изделий в упаковке PIB (Processor In Box).

Филипп Кузьмин

▼ Несколько десятков отечественных компаний уже выпустили компьютеры на основе нового процессора Sempron





▲ Formoza A 260+ — небольшой компьютер с большими возможностями

## AMD И «ФОРМОЗА», 2 ГОДА – ПОЛЁТ НОРМАЛЬНЫЙ!

15 сентября в картинг-клубе «10 дюймов» прошёл чемпионат по картингу на приз от команды AMD – Formoza Racing, которая представила в новом сезоне серию скоростных и сверхмощных машин Formoza и Altair с процессорами AMD. В упорной борьбе победу одержал Александр Белов, именно он увёз домой мощный компьютер на основе процессора AMD Athlon 64 2800+.

Не успели в Advanced Micro Devices (www.amd.ru) представить новую линейку процессоров Sempron, как российские партнеры из ГК «Формоза» (www.formoza.ru) уже собрали несколько машин на их основе. Новинка Formoza A 260+ на базе процессора AMD Sempron 2600+ стоит недорого, она подойдёт как для использования в офисе, так и для начинающего геймера.

Главными в новой линейке стали компьютеры на процессорах AMD Atlon 64. Formoza S 280+ на базе мощного процессора Atlon 64 2800+ идеально подойдёт для создания домашнего мультимедийного центра. Этот компьютер также может служить в качестве профессиональной рабочей станции. Formoza M 400 на базе AMD Athlon 64 FX-53 с лёгкостью выступит в роли мощной графической станции, предназначенной для работы с профессиональными графическими пакетами.

Стоят новинки пропорционально возможностям: Formoza A 260+ – 400 долларов, Formoza S 280+ – 812 долларов и Formoza M 400 – от 1200 долларов.

**Филипп Кузьмин**

## VERBATIM НЕ ОСТАНОВИТЬ! КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ

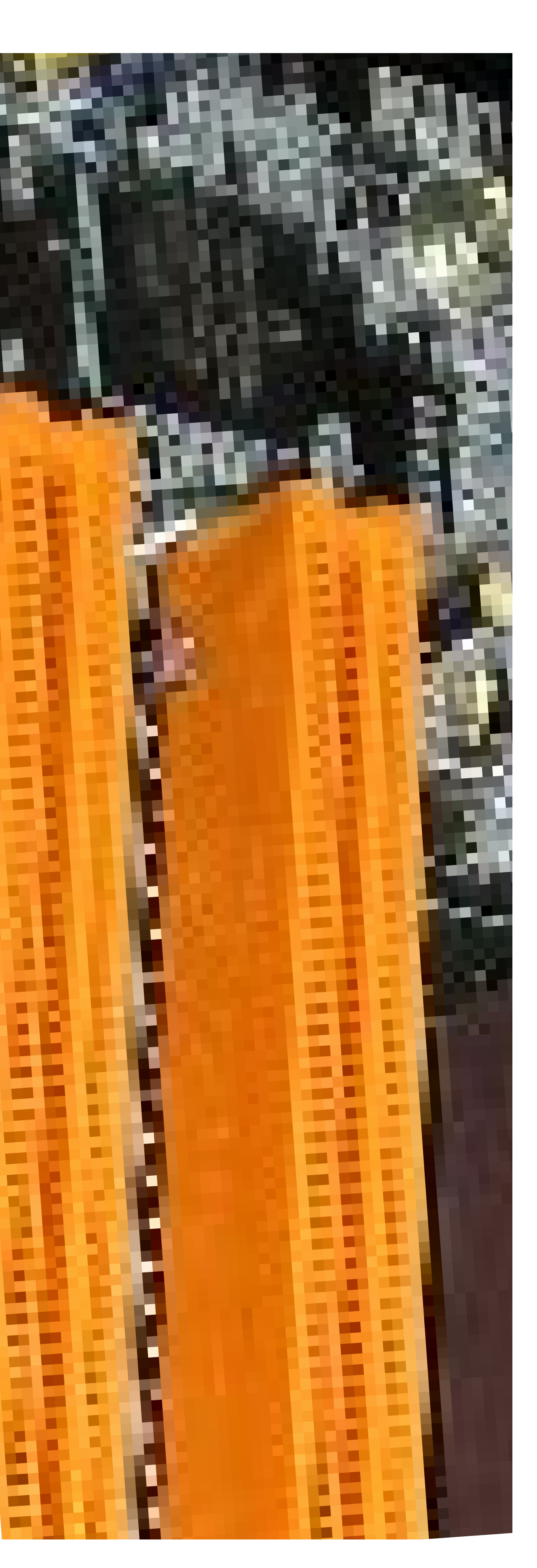
Конкурс от компании Verbatim, объявленный на наших страницах в августе, продолжается, и в будущем номере мы подведём его итоги. А пока напомним: если ты знаешь, диски каких цветов радуги присутствуют на упаковке CD-R с цветным оформлением Verbatim Datalife Pastels, сколько времени необходимо для записи полного диска CD-R 52x при максимальной скорости записи, в каких условиях нужно содержать диски DVD+R и DVD-R General, чтобы расчётное время хранения архива достигло 100 лет, и DVD-фильм какой продолжительности можно записать на новый двуслойный диск Verbatim DVD+R 8,5 Gb – высылай ответы на e-mail cgw@skpress.ru, чтобы заполучить один из трех призов – пачку CD-R дисков (100 штук), пачку CD-RW дисков (10 штук) или наушники с микрофоном. Удачи!







# вместо сердца пламенный Sempron



**Корпорация AMD недавно выпустила на смену популярному у экономных пользователей процессору Duron новый — Sempron. Наибольший интерес в нашей редакции вызвала модель Sempron 3100+. Этот процессор стоит около 140$ и устанавливается в гнездо Socket 754, первоначально разработанное для 64-разрядного Athlon 64. С помощью Sempron 3100+ можно собрать недорогой компьютер. Впоследствии ты сможешь легко его модернизировать, заменив Sempron на мощный Athlon 64, способный работать с 64-разрядными программами и играми. Овчинка явно стоит выделки, не сомневайся.**

### ПРАВИЛО №1
### Обзаведись системной платой с гнездом Socket 754

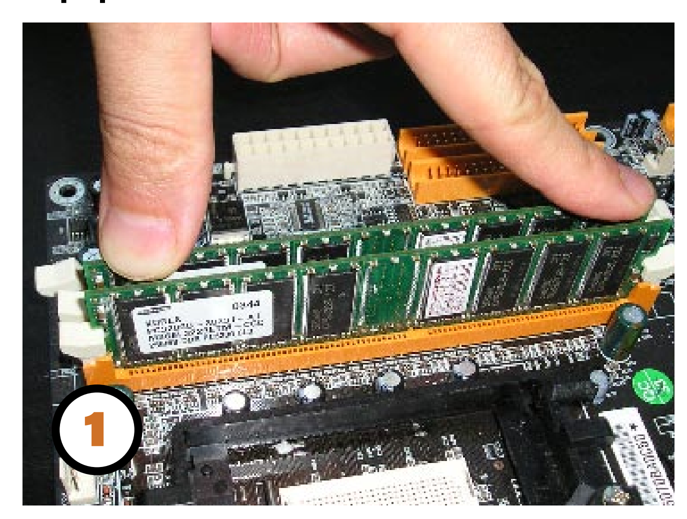
Прежде чем покупать плату, убедись, что она совместима с новым процессором. Если плата была выпущена до появления Sempron, потребуется обновление BIOS. Это довольно хлопотная процедура, поэтому лучше попросить провести её специалистов фирмы, в которой ты купишь плату. Мы взяли плату Chaintech Zenith ZNF3-250. Она хороша тем, что имеет в комплекте Cbox3 — модуль с разъёмами и устройством считывания карточек памяти, устанавливаемый в отсек для 5,25-дюймовых устройств. Также эта плата содержит мощный стабилизатор напряжения ядра процессора с собственной охлаждающей системой.

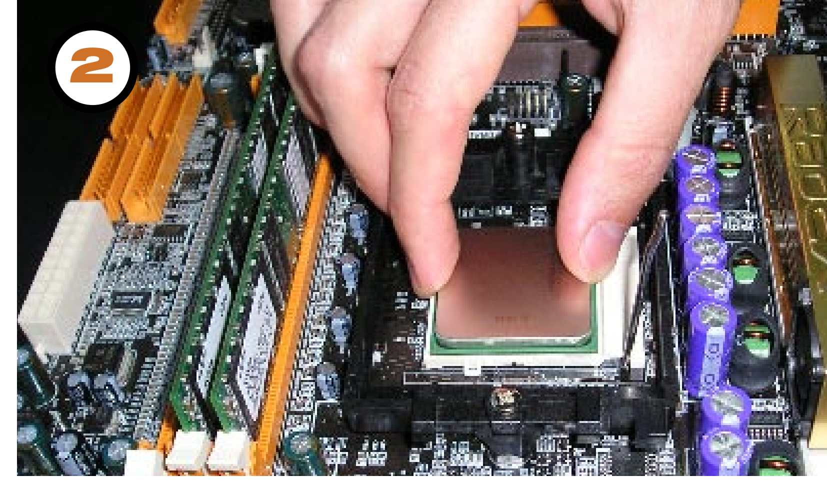
### ПРАВИЛО №2
### Купи процессор Sempron для гнезда Socket 754

Будь внимателен: младшие модели Sempron (от 2200+ до 2800+) не подойдут — они рассчитаны на гнездо Socket A. Тебе также понадобится радиатор для Athlon 64. Выбирай радиатор с шариковым подшипником, а не со скользящей втулкой. Учти, чем ниже скорость вращения крыльчатки, тем меньше она будет шуметь.

### ПРАВИЛО №3
### Проверь мощность блока питания

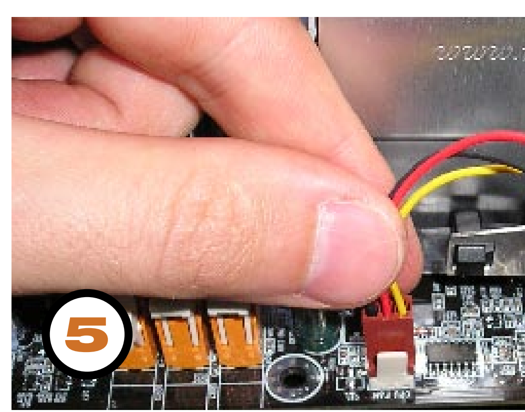
Воспользуйся блоком питания мощностью не менее 300 Вт. Убедись, что в корпусе есть хотя бы один вентилятор. Радиатор для процессора (в просторечии — кулер) должен обязательно иметь медное основание.


1


2

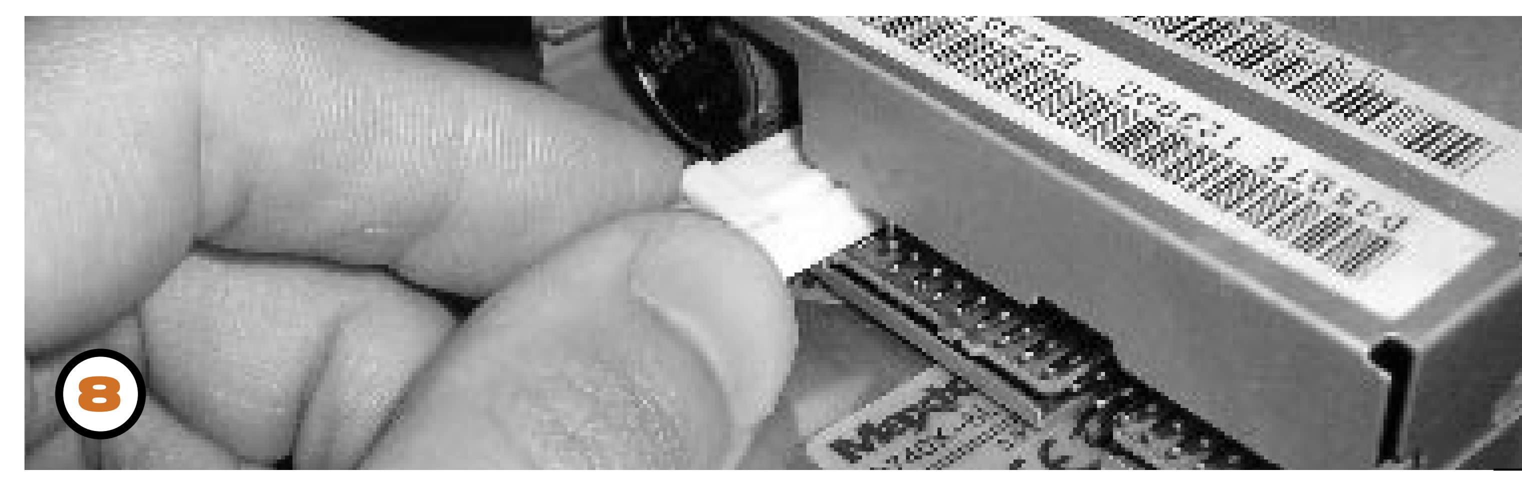

3


4


5


6


7


8

**ШАГ № 1**

**Установи модули памяти**

Заполняй DIMM-гнёзда начиная с того, что расположено ближе всего к процессорному гнезду. Лучше использовать один модуль объемом 512 Мбайт, чем два по 256 Мбайт. Выбирай память типа DDR400 с наименьшим параметром CAS Latency. Следи за тем, чтобы защёлки надёжно зафиксировали модули в разъёмах.

**ШАГ № 2**

**Вставь процессор в гнездо**

Подними рычаг процессорного гнезда до упора и, аккуратно вставь выводы микросхемы в отверстия в гнезде. У процессоров Intel треугольный золотистый ключ нужно направлять в сторону рычага, а Athlon 64 потребует сориентировать ключ в противоположном направлении. Вставив процессор, опусти и защёлкни рычаг.

**ШАГ № 3**

**Нанеси теплопроводящую пасту**

Пасту лучше взять из набора, который поставляется вместе с процессором, радиатором или системной платой. Равномерно распредели её тонким слоем по всей крышке процессора. Не беспокойся, что он весь будет перемазан – этого никто не увидит.

**ШАГ № 4**

**Установи радиатор**

Аккуратно вставь радиатор в пластмассовую корзину, затем зацепи прижим за пластиковые крючки с одной и с другой стороны корзины. Поверни рычаг, чтобы прижать медное основание радиатора к крышке процессора. Если твой радиатор устроен иначе, загляни в инструкцию по его установке.

**ШАГ № 5**

**Подключи кабель**

Подсоедини трёхжильный кабель, тянущийся от вентилятора, к разъёму CPU Fan (он должен быть рядом с процессорным гнездом). Проложи провода так, чтобы они не мешали установке платы и не могли попасть в вентилятор.

**ШАГ № 6**

**Закрепи плату на поддоне**

Извлеки металлический поддон из корпуса и закрепи на нём системную плату. Возможно, придется сначала прикрутить к поддону бронзовые винтовые стойки. Зафиксируй плату винтами. Аккуратно, не задень их шляпками тонкие сигнальные проводники на плате.

**ШАГ № 7**

**Смонтируй накопители в корпусе**

Вынь пластмассовые заглушки с передней панели корпуса и отсоедини корзину для накопителей (если она съёмная). Установи накопители: жёсткий диск закрепляй винтами с дюймовой резьбой, а DVD-ROM или CD-ROM — винтами с метрической резьбой М3. Используй короткие винты, чтобы не повредить накопители. Вставь корзину на место.

**ШАГ № 8**

**Подключи кабели питания**

Соедини накопители с блоком питания компьютера. Не бойся применить силу, четырёхконтактные разъёмы питания жёстких дисков и CD-ROM иногда с трудом входят в гнёзда.

**ШАГ № 9**

**Подсоедини ленточные кабели к накопителям**

Используй отдельные кабели для оптического накопителя и жёсткого диска. Установи перемычки на обоих в положение Master. На 80-контактных кабелях используй разъём Master, на 40-контактных — любой разъём. Если ты выбрал жёсткий диск с последовательным интерфейсом Serial ATA, возьми для него узкий ленточный кабель Serial ATA, поставляемый с системной платой. Флоппи-дисковод (если он будет в компьютере) соедини с 34-контактным кабелем. Используй разъём, который находится на конце кабеля в том месте, где перевернута часть проводников.

**ШАГ № 10**

**Вставь поддон с системной платой в корпус**

Будь аккуратен, дабы не повредить разъёмы на панели портов. Предварительно надень на них металлический экран, поставляемый вместе с платой. Проследи, чтобы модули памяти не упирались в корзины для дисководов. Зафиксируй поддон винтами.

**ШАГ № 11**

**Подсоедини кабели питания**

Подключи 20-контактный и 4-контактный разъёмы от блока питания к соответствующим гнёздам системной платы. Подсоедини провода от кнопок и светодиодов передней панели корпуса к позолоченным штырьковым выводам на системной плате. Чтобы разобраться с назначением выводов, тебе, скорее всего, придется заглянуть в инструкцию.

**ШАГ № 12**

**Подключи вторые концы ленточных кабелей**

Ленточный кабель от оптического накопителя соедини с разъёмом IDE2, а кабель от жёсткого диска — с разъёмом IDE1 (если ты используешь последовательный интерфейс, тогда — с разъёмом SATA1). Шлейф от флоппи-дисковода подключи к разъёму FDC.

**ШАГ № 13**

**Вставь графическую плату в AGP-гнездо**

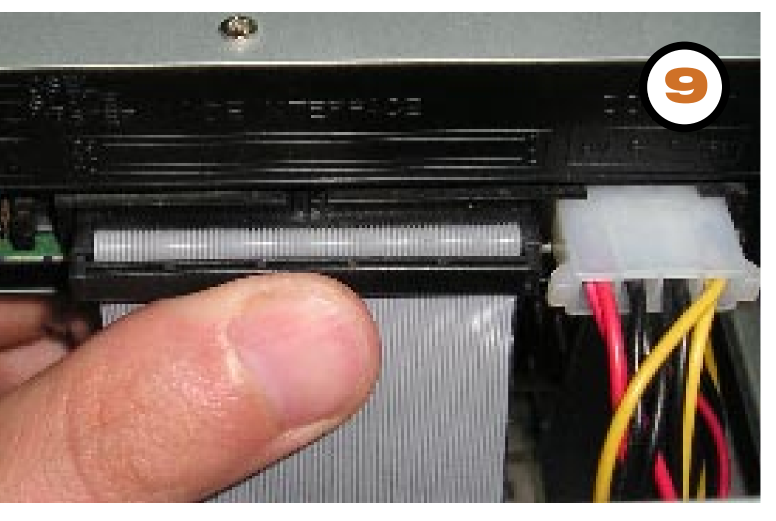
Предварительно открыв защёлку, выровняй плату и с усилием вставь в AGP-разъём. Проследи, чтобы защёлка сработала, надёжно зафиксировав плату в гнёзде. Скобу платы закрепи винтом. Если ты используешь мощный графический акселератор, тебе придется подключить к нему отдельный разъём от блока питания.
В свободные гнёзда расширения установи переходники с дополнительными USB-портами и звуковыми гнёздами, если таковые есть в комплекте с системной платой. Подсоедини их кабели в соответствии с инструкцией.

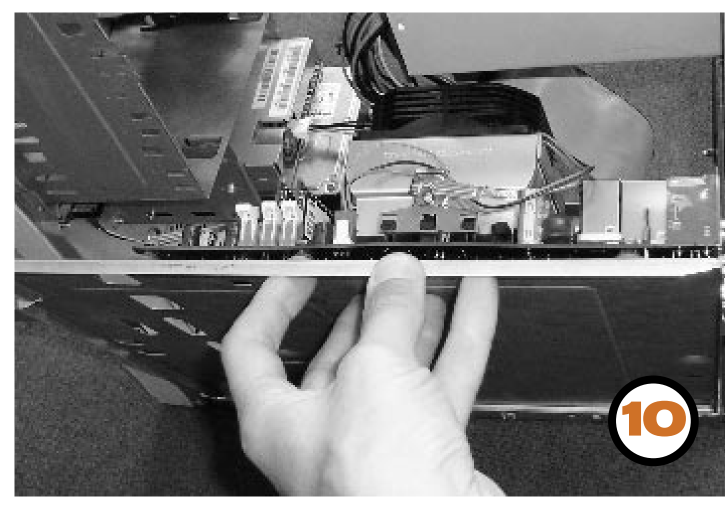
**ШАГ № 14**

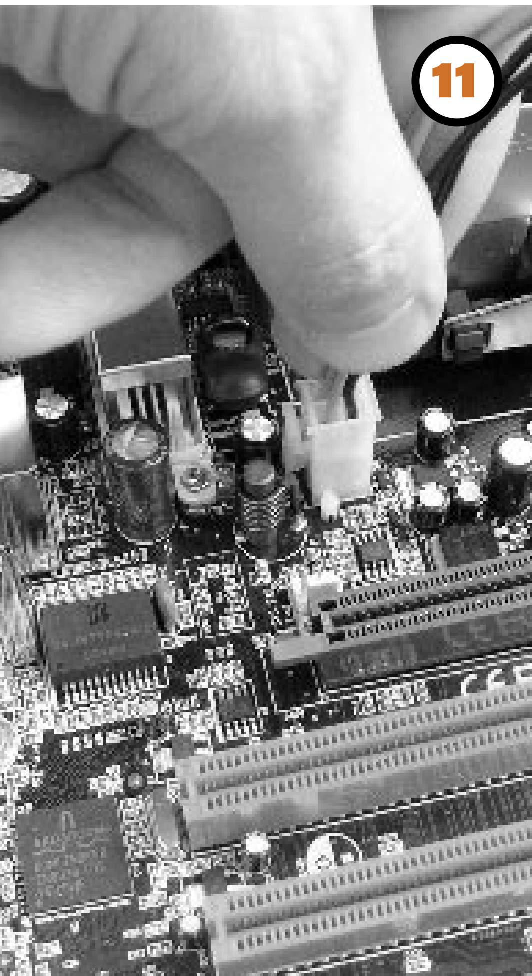
**Установи программы**

Механическая часть компьютера готова. Далее тебе нужно будет приложить немало усилий и потратить кучу времени для того, чтобы оживить свое детище. Сначала настрой программу BIOS (о том, как это сделать, мы писали в январском, февральском и мартовском номерах за этот год). Затем переходи к установке операционной системы, драйверов к системной плате и графическому контроллеру, всевозможных «заплаток» от Microsoft и, конечно же, своих любимых программ с играми. Желаем удачи! ■

**Иван Рогожкин**

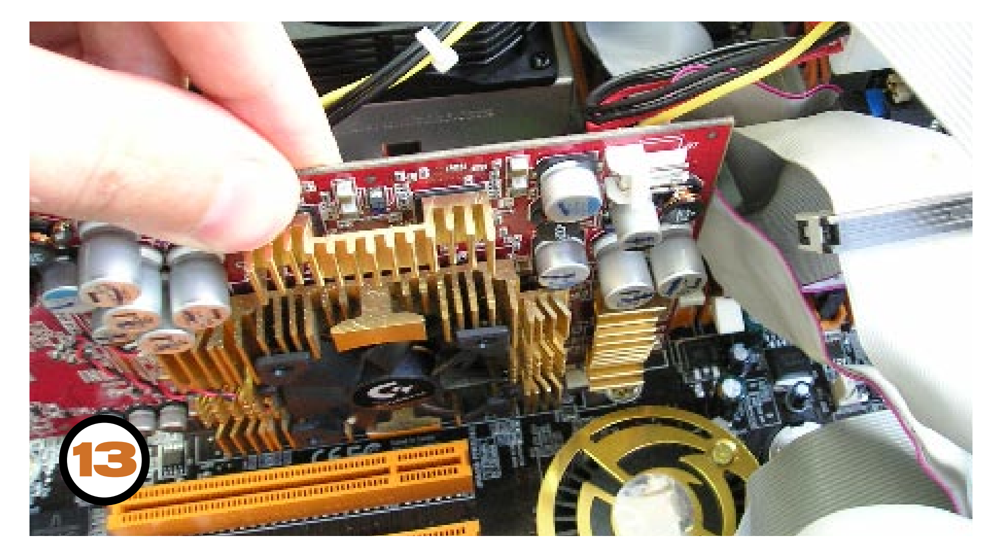









ПРИМИ ПОЗДРАВЛЕНИЯ, ЧИТАТЕЛЬ! ТЫ СОБРАЛ КЛАССНЫЙ КОМПЬЮТЕР, КОТОРЫЙ ЛЕГКО ПРЕВРАТИТЬ В 64-РАЗРЯДНОГО МОНСТРА. НЕ ЗАБУДЬ ПОБЛАГОДАРИТЬ ЖУРНАЛ COMPUTER GAMING WORLD ЗА ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ.




# ШЕСТЬ ЧЁРНЫХ КВАДРАТОВ НА ЖИДКИХ КРИСТАЛЛАХ




Алексей Морозов, Иван Рогожкин

**Плоский монитор с большим экраном — не прихоть, а требование времени. Выбирай модель по душе и размеру кошелька.**

Среди мониторов, попавших на тестирование в наш традиционный обзор, нет ни одной громоздкой модели с электронно-лучевой трубкой. Все шестеро – плоскопанельные красавчики на жидких кристаллах. Три модели (BenQ FP783, Prestigio P175 и Prology Elite 1700SM) имеют диагональ 17 дюймов, две (Acer AL1931m и Philips 190S5) — 19 дюймов и одна (LG FLATRON L2010P) обладает диагональю 20,1 дюйма.

Разрешение матрицы одинаково (1280x1024 точки) у всех моделей, кроме LG FLATRON. Последняя отличается просто королевским разрешением — 1600x1200 точек.

При тестировании мы обращали внимание на дизайн, функциональность подставки, равномерность и чистоту белого поля, воспроизведение деталей на светлых и тёмных участках картинки, устойчивость к муару и передачу движения. Мы также учитывали цену устройств и их дополнительные возможности (например, цифровой вход или встроенные динамики).

BENQ FP783 ДОЛЖЕН ПРИГЛЯНУТЬСЯ ГЕЙМЕРУ-СТРАТЕГУ, КОТОРОМУ НУЖНО РАЗМЕСТИТЬ НА КАРТЕ МНОЖЕСТВО ОБЪЕКТОВ




BENQ FP783

# МОНИТОР-ОСЬМИНОГ

Производитель: BenQ
URL: www.benq.ru
Где купить: НИКС, Ultra Computers
Тел.: (095) 974-3333, 775-7566
Цена: 580 $
Вердикт: ●●●●○




На фоне своих 17-дюймовых собратьев монитор BenQ FP783 разительно выделяется экстравагантным дизайном. Подставка, на которой экран держит равновесие, имеет причудливую форму — напоминает не то лапку гуманоида, не то молоденького осьминога.

Кнопки управления, расположенные на мониторе, мы отыскали не сразу – они прятались на правом торце панели. Экранное меню выполнено добротно — в твоём распоряжении множество параметров для получения качественной картинки. К сожалению, меню не русифицировано, хотя снабжено наглядными значками, которые помогут разобраться, какой пункт за что отвечает. Главное – не заблудись!

На задней стенке монитора находится стандартный набор интерфейсов: аналоговый VGA и цифровой DVI. Также аппарат оснащён USB-концентратором. Любителей видеоконференций обрадует отдельный USB-разъём для Web-камеры, он расположен на макушке экрана (монитор, укомплектованный Web-камерой, стоит 620 $). В комплект входят несколько кабелей, брошюрка и компакт-диск с удобной утилитой iKey для полуавтоматической настройки монитора, а также – замечательная панель, установив которую на заднюю стенку монитора, ты скроешь все провода и придашь аппарату законченный вид. BenQ FP783 не обладает встроенными динамиками, к этой модели можно приобрести навесные акустические системы.

Паспортные технические характеристики BenQ FP783 выглядят очень заманчиво. К примеру, среднее время отклика пикселя равно 12 мс (мониторы под маркой BenQ первыми достигли этой величины), что говорит о хорошей передаче движения. Мониторы с малым временем отклика ориентированы в первую очередь на геймеров – именно им приходится сталкиваться с постоянным движением на экране. BenQ FP783 хорошо справляется с движущимися объектами: они не оставляют за собой ни малейшего шлейфа, хотя при очень высокой скорости немного размываются.

Белое поле оказалось белым лишь в центре, а по бокам ясно проявились оттенки жёлтого и даже коричневого цветов. В играх ты этого не заметишь, а вот на фотографиях — запросто. Качество текста радует, но угол обзора оставляет желать лучшего. Картинка скрывается в момент, когда пытаешься посмотреть на экран сбоку.

BenQ FP783 должен приглянуться геймеру-стратегу, которому нужно разместить на карте множество объектов и неустанно наблюдать за ними, симуляторщику, который любит погонять на скорости под 300 км/ч, а также любителю «бродилок». Benq FP783 безусловно понравится эстетам, которые уже давно разукрасили системный блок, впаяли в него лампы для подсветки и сделали водяное охлаждение. ■




PRESTIGIO P175

# ПРЕСТИЖ ДЛЯ ПАТРИОТОВ

## МОНИТОР PRESTIGIO P175 ПРОИЗВОДИТСЯ В РОССИИ

Производитель: ................ Prestigio
URL: ................ www.prestigio.ru
Где купить: ................ АСБИС
URL: ................ www.asbis.ru
Тел.: ................ (095) 775-0641
Цена: ................ 400 $
Вердикт: ................ ●●●●○

17-дюймовый монитор Prestigio P175 – самая недорогая модель в нашем обзоре, он выпускается в городе Александрове Владимирской области. Внешне монитор довольно привлекателен, хотя дизайн не назовёшь изысканным. Узкая серебристая рамка и чрезвычайно тонкая панель создают ощущение лёгкости. Подставка со встроенными динамиками держит экран слишком низко над столом, и под нее хочется подложить толстую книгу. Задняя стенка корпуса, закрывающая хрупкую ЖК-панель, сделана из металла – это безусловный плюс.
P175 – первый протестированный в нашей лаборатории монитор со встроенными динамиками, который не имеет средств регулировки громкости. Динамики расположены слишком близко друг к другу, и о стереоэффекте ты можешь забыть. Играют они довольно громко, но при этом сильно искажают звук. «Куку» в программе ICQ звучит как пронзительный крик птицы, а стук пишущей машинки – как удары палкой по алюминиевой кастрюле. В общем, страшные крики монстров будут озвучены прекрасно, а вот слушать музыку через встроенные динамики не стоит.
Аппарат работает от внешнего блока питания и дает очень неплохое для своей цены качество изображения. Он почти идеально передаёт градации яркости и отлично воспроизводит цвета. Существенные минусы – неравномерность освещённости экрана и розоватые оттенки на белом поле слева и справа вверху. Художникам эта особенность не понравится, но те, кто просто бродит по Интернету и играет в игры, её, скорее всего, просто не заметят. Монитор прилично справился с муаром и очень хорошо передавал движение — не было и намека на «хвосты» от быстро перемещающихся объектов. Любителям динамичных игр монитор Prestigio P175 определенно понравится.
Экранное меню Prestigio P175 дает отличный повод повеселиться. Оно все время строит пользователю рожицы (красные — вместо надписи No и зеленые — вместо Yes) и выводит целый лабиринт настроек наподобие карты Web-узла в Интернете. Никаких языков в меню нет – все передаётся значками. Сообщения о текущих режимах тоже выводятся в виде картинок – когда сигнал пропадает, на экране появляется изображение разорванного кабеля. Впечатление от забавного интерфейса портят тугие мембранные кнопки, которые трудно нажимать. ■






PROLOGY ELITE 1700 SM

# МОНИТОР—ХАМЕЛЕОН

Производитель: ........ Saturn High-Tech Group
URL: ........ www.prology.ru
Где купить: ........ Videovox.ru
URL: ........ www.videovox.ru
Тел.: ........ (095) 782-3453
Цена: ........ 500 $
Вердикт: ........ ●●●●○

**Prology Elite 1700SM** предстаёт перед пользователем в траурном одеянии. Дизайнеры монитора даже не попытались разбавить строгий чёрный цвет живыми красками. Найти подходящее место такому монитору будет не просто. И в офисе среди белых стен, и в кабинете среди деревянного антиквариата, и в разноцветной детской траурная рамка вокруг экрана будет навевать грустные мысли.
К счастью, рамку можно заменить на серебристую — она входит в комплект. При желании экран можно повесить на стену.
На задней стенке **Prology Elite 1700SM** расположены аналоговый, цифровой и аудио- входы. Разъём для наушников предусмотрительно вынесен на переднюю панель.
Если ты хочешь подсоединить аппарат сразу к двум компьютерам, ты оценишь кнопку для переключения входов — она расположена на передней панели.
Время отклика пикселя, по заявлению производителя, составляет 16 мс. **Prology Elite 1700 SM** неплохо справляется с движущимися объектами, хотя видно, что бегущая строка заметно расплывается, не образуя за собой шлейфа.
В неспешных играх, где развитие событий окрашено яркими цветами, **Prology Elite 1700SM** будет играть на твоей стороне. Там же, где требуется ползать в подземельях и средневековых замках, ты рискуешь пропустить важные детали.
Экран сильнее подсвечивается в середине и слегка затеняется по сторонам. Из-за неудачных заводских настроек он неважно отображает градации серого (с этой проблемой можно справиться с помощью регуляторов яркости и контрастности или — наклонив панель вниз). На серых узорах отчетливо выявляется муар, на белом же фоне появляются оттенки, хотя и в допустимом количестве. Зато с отображением текста **Prology Elite 1700SM** справляется великолепно.
По краям передней панели монитора расположены два динамика, они довольно чисто справляются с воспроизведением звука, но их мощность невелика. Для озвучивания игр лучше обзавестись более современной и качественной акустической системой.
Масса устройства: нетто — 5,3 кг, брутто — 8 кг. На 2,7 кг не пришлось ничего ценного — несколько кабелей, доступно написанная инструкция на русском языке, сменная панель да диск, на котором разместили документацию в электронном виде.
**Prology Elite 1700 SM** — монитор, требующий от пользователя точной настройки, после которой можно насладиться любимыми играми. Если же ты лишён времени и желания копаться в экранном меню и вертеть экраном, подбирая углы обзора, ты можешь в нём разочароваться.
Рекомендуем **Prology Elite 1700SM** тем, кто ценит надежность и аккуратный внешний вид. ■




ACER AL1931M

# ГОСПОДИН ИЗ ВЫСШЕГО ОБЩЕСТВА

Производитель: ..... Acer
URL: ..... www.acer.ru
Тел.: ..... (095) 980-5444
Цена: ..... 740 $
Вердикт: ..... ●●●●○

Красавец-аристократ **Acer AL1931m** выкрашен в серебристый цвет, благодаря своей аккуратной форме он выглядит очень благородно. Небольшая подставка (она же — ручка для переноски) удерживает могучий 19-дюймовый экран.
Среднее время отклика пикселя 25 мс. В тестовых программах движущиеся объекты размывались, но в реальной игре серьёзных нареканий образец у нас не вызвал. В играх Acer проявил себя ненамного хуже 19-дюймового монитора Philips, у которого аналогичный показатель равен 12 мс. Тёмные оттенки серого **Acer AL1931m** распознаёт весьма прилично.
Нас очень порадовала равномерность свечения экрана, да и белый фон оказался чистым, причём в широком угле обзора. **Acer AL1931m** замечательно отображает тексты, даже набранные мелким шрифтом. **Acer AL1931m** можно подключить к компьютеру как через цифровой вход, так и через аналоговый. USB-концентратора, как у BenQ и LG, здесь нет. Модель имеет встроенные динамики, но их мощность совсем невелика.
На задней стенке монитора наряду со стандартными разъёмами находятся видеовходы S-Video и Composite для подключения видеомагнитофона, телеприемника или DVD-плеера. Acer — единственный аппарат в нашем обзоре, который обладает этой возможностью.
**AL1931m** — монитор хороший, но дорогой. К примеру, Philips с аналогичной диагональю стоит на 150 долларов меньше. Ощутимо, вам не кажется? Зато **Acer AL 1931m** может в связке с видеомагнитофоном показывать видео и телепрограммы, а с DVD-плеером превращается в малогабаритный домашний театр.
Стоят ли эти дополнительные возможности лишних 150 долларов, решать тебе.Основную часть комплекта поставки составляют разнообразные кабели. Помимо них в коробке находится печатная инструкция, переведённая на русский язык.
Рекомендуем монитор **Acer AL1931m** состоятельным пользователям с высокими требованиями к дизайну и функциональным возможностям. Обычному геймеру мы посоветуем обратить внимание на более доступный экран. ■






PHILIPS 190S5

# МАСТЕР НА ВСЕ ПИКСЕЛИ

| | |
|---|---|
| Производитель: | Philips |
| URL: | www.philips.ru |
| Где купить: | Unitron |
| URL: | www.unitron.ru |
| Тел.: | (095) 961-3331 |
| Цена: | 590 $ |
| Вердикт: | ●●●●○ |

Внешность 19-дюймового серебристого монитора Philips 190S5 ничем особо не примечательна. Подставка выглядит аккуратно, хотя и слегка массивно, ведь удерживать на себе 19-дюймовый экран — дело нелёгкое.

Кнопки управления весьма миниатюрны, но на работе их размер никак не сказывается. Меню, к сожалению, не русифицировано, хотя подробно описано в инструкции.

Заявленные производителем характеристики **Philips 190S5** показались нам весьма неплохими — контрастность 500:1, а среднее время отклика — 12 мс. Движение объектов в играх — чёткое, без подрагивания и шлейфов. Муаровый тест Philips также прошёл неплохо.

С оттенками серого Philips 190S5 справляется на отлично: фотографии выглядят идентично оригиналу, и даже в самом тёмном виртуальном пространстве ты разглядишь немало интересно, что поможет тебе в прохождении игры.

Белый фон выводится почти без паразитных оттенков, освещённость матрицы практически равномерная.

Просматривать DVD-фильмы на экране Philips 190S5 — одно удовольствие, стоит пригласить на киносеанс друзей. У Philips 190S5 замечательные углы обзора: пусть все рассаживаются, как хотят. Тексты Philips 190S6 отображает чётко и ясно.

Монитор аккуратно утрамбован в малогабаритную коробку, в которой также находятся краткая инструкция по подключению и компакт-диск с парочкой полезных программ. Грамотное и информативное руководство пользователя ты найдёшь на компакт-диске в электронном виде.

Philips 190S5 мужественно прошёл через все зловредные тесты, которые пытались его разоблачить, и, если бы не отсутствие цифрового входа, заработал бы пять звёзд.

Philips 190S5 можно порекомендовать практически всем. Мы присвоили этому монитору звание «Выбор редакции» — при весьма приемлемой цене он демонстрирует хорошее качество изображения практически на всех тестах. ■




LG FLATRON LCD L2010P

# НА ПРОСТОРАХ LG

Глаз отдыхает на широких просторах 20,1-дюймового экрана **FLATRON L2010P** — здесь можно комфортно расположить сразу четыре окна размером 800x600. Дизайн монитора строг и наряден. Экран заключён в узкую серебристую рамку. Серая подставка в форме крыльев самолёта с обратной стреловидностью позволяет наклонять панель, поднимать над столом и даже поворачивать, переводя матрицу в вертикальное положение.
Фирма LG Electronics предназначает эту модель для профессиональных пользователей. Они должны остаться довольны. В аналоговом режиме (при работе через VGA-вход) мы отметили некоторую неустойчивость картинки, но в цифровом (через вход DVI) изображение было просто идеальным. Мы по достоинству оценили широчайшие углы обзора, отличную передачу цветовых оттенков, плавные градиентные переходы, великолепную чёткость и равномерность освещённости по всему экрану. Но если ты соберешься смотреть видео или играть в динамичные игры, учти, что движущиеся картинки на экране **L2010P** расплываются чуть больше, чем на других протестированных нами мониторах.

Производитель: ........ LG Electronics
URL: ........ www.lg.ru
Где купить: ........ Dina Victoria
URL: ........ www.dvcomp.ru
Тел.: ........ (095) 688-6130
Цена: ........ 1000 $
Вердикт: ........ ●●●●○

Помимо двух сигнальных входов (VGA и DVI) аппарат имеет USB-концентратор с двумя выходами. Разработчики не стали экономить на кнопках (на передней панели их десять), и переключение между входами не составляет труда, как и настройка параметров. Кнопка Light View вызывает меню, в котором можно быстро выбрать шесть готовых вариантов настройки для разных целей (просмотра видео, работы с текстом или фотографиями) и разных условий освещённости (день и ночь) — это очень удобно. В комплекте ты найдёшь три кабеля (VGA, DVI и USB) и программы для поворота Рабочего стола Windows и цветокалибровки.
Мы присваиваем **LG FLATRON LCD L2010P** «Выбор редакции» и рекомендуем подключать его через цифровой вход. Эта модель понравится пользователям, которые работают с графикой и хотят разместить на экране как можно больше окон. ■

# ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНИТОРОВ:

| ПАРАМЕТР | BenQ FP783 | Prestigio P175 | Prology Elite | Acer AL1931m | Philips 190S5 | LG FLATRON |
|---|---|---|---|---|---|---|
| РАЗМЕР ДИАГОНАЛИ, (") | 17 | 17 | 17 | 19 | 19 | 20,1 |
| УГОЛ ОБЗОРА HOR./VER., (°) | 140/140 | 150/135 | 160/160 | 170/170 | 160/160 | 176/176 |
| РАЗРЕШЕНИЕ | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 |
| ШАГ ТОЧЕК, (ММ) | 0,26 | 0,26 | 0,26 | 0,29 | 0,29 | 0,25 |
| КОНТРАСТНОСТЬ | 600:1 | 500:1 | 450:1 | 700:1 | 500:1 | 350:1 |
| СР. ВРЕМЯ ОТКЛИКА, (МС) | 12 | 13 | 16 | 25 | 12 | 25 |
| ВСТРОЕННЫЕ ДИНАМИКИ | 2 x 2 Вт (opt.) | 2 x 1 Вт | 2 x 2,5 Вт | 2 x 1 Вт | Нет | Нет |
| ВИДЕОВХОДЫ | DVI и VGA | VGA | VGA, DVI | VGA, DVI, S-Vid, Comp. | VGA | VGA, DVI |
| ДОП. ФУНКЦИИ | USB-hub | Нет | Нет | Нет | Нет | USB-hub |

# ОКТЯБРЬСКИЙ НОМЕР ЖУРНАЛА Total DVD УЖЕ В ПРОДАЖЕ






**Пятнадцать лет назад персональный компьютер стоил столько, что для его покупки большинству граждан нашей страны нужно было трудиться три года. Сегодня многие на одну зарплату могут купить мощный компьютер с монитором, не говоря уж об отдельных периферийных устройствах типа мышей, джойстиков и клавиатур. Вот она — основа для здоровой конкуренции!**
**Конкуренция среди производителей компьютеров настолько высока, что на длительный успех могут рассчитывать лишь самые крупные из них. Мелкие фирмы часто разоряются, поэтому мы рекомендуем покупать компьютеры не в ближайшем полуподвальном магазине, а у солидных компаний, которые не оставят клиента без гарантии.**
**Если ты не найдёшь в продаже рекомендованное нами оборудование, поищи аналоги у других фирм. Учти, что цены приведены приблизительные.**

# КОМПЬЮТЕРЫ

Если ты рассматриваешь обретение компьютера как акт самовыражения, мы рекомендуем тебе собрать его самостоятельно, по своему вкусу. Но если компьютер для тебя средство, а не цель, лучше приобрести готовую систему, собранную в заводских условиях.



## НА ОСНОВЕ ПРОЦЕССОРОВ INTEL

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА** | |
| **DEPO Ego 510**<br>Цена: **1700 $**<br>**DEPO Computers** | Модель Ego 510 содержит процессор Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц, графический акселератор Radeon 9800 XT и быстрый жёсткий диск объемом 200 Гбайт. |
| **НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ** | |
| **R-Style Computers C-2,4**<br>Цена: **350 $ (без монитора)**<br>**R-Style Computers** | Этот компьютер на процессоре Celeron оснащён скромным 40-Гбайт диском и памятью 256 Мбайт. В 3D-«стрелялки» на нем не поиграешь, но работать можно. |



## НА ОСНОВЕ ПРОЦЕССОРОВ AMD

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **МОДЕЛЬ СРЕДНЕГО КЛАССА** | |
| **КИТ Atlant 3100**<br>Цена: **750 $ (без монитора)**<br>**«Компания КИТ»** | Sempron появился лишь месяц назад, но уже доступны отличные компьютеры на его основе. «КИТ Atlant 6100» подойдёт домашним пользователям и любителям игр. |
| **НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ** | |
| **ArgumeNT 2800**<br>Цена: **400 $ (без монитора)**<br>**NT Computers** | Максимум скорости за каждый доллар. Если тебе по душе такой лозунг, тебе понравится машина производства NT Computer на основе процессора Sempron 2800+. |

# МИНИ-ПЛАТФОРМЫ

Мини-платформа – это конструктор для сборки малогабаритного компьютера с оригинальным оформлением и пониженным уровнем шума вентиляторов. В комплект обычно входят корпус с блоком питания и системной платой внутри, всевозможные кабели и процессорный радиатор. В большинстве мини-платформ имеется устройство для считывания флэш-карточек памяти разных типов. Процессор, жёсткий диск, память и оптический накопитель CD-ROM или DVD-ROM нужно покупать отдельно.



| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **МОДЕЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ INTEL** | |
| **AOpen XC Cube EX 915**<br>Цена: **300 $**<br>**AOpen** | Хочешь собрать моднейший компьютер с необычной внешностью? Конструктор AOpen XC Cube EX 915 рассчитан на новый процессор Pentium 4 для гнезда LGA775 и графический акселератор на шине PCI Express. |
| **МОДЕЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD** | |
| **R-Style Computers C-2,4**<br>Цена: **350 $ (без монитора)**<br>**R-Style Computers** | На основе этого конструктора можно собрать мощнейшую 64-разрядную машину с процессором Athlon 64. |

СЕГОДНЯ МНОГИЕ НА ОДНУ ЗАРПЛАТУ МОГУТ КУПИТЬ МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР С МОНИТОРОМ, НЕ ГОВОРЯ УЖ ОБ ОТДЕЛЬНЫХ ПЕРИФЕРИЙНЫХ УСТРОЙСТВАХ.

# ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА

В любом городе есть центр и периферия, а у компьютера — системный блок и окружающие его периферийные устройства: клавиатуры, акустические системы, джойстики, геймпады, видеокамеры.




**НАУШНИКИ**

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **SVEN AP-890**<br>Цена: **17 $**<br>**SVEN Group** | Хочешь собрать моднейший компьютер с необычной внешностью? Конструктор AOpen XC Cube EX 915 рассчитан на новый процессор Pentium 4 для гнезда LGA775 и графический акселератор на шине PCI Express. |

# НАШ ВЫБОР



**АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ**

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **МОДЕЛЬ ОРИГИНАЛЬНОГО ИСПОЛНЕНИЯ** | |
| **JBL Creature II**<br>Цена: **145 $**<br>**Harman Kardon** | Оригинальный комплект из сабвуфера и двух сателлитов даёт чистое и яркое звучание в диапазоне 50 Гц – 20 кГц. |
| **МОДЕЛЬ СТАНДАРТНОЙ КОНСТРУКЦИИ** | |
| **Hyundai HY-680**<br>Цена: **40 $**<br>**Hyundai Speaker** | Эти акустические системы формата 2.1 понравятся тем, кто любит всё броское. На сабвуфере расположен яркий многоцветный индикатор, отображающий уровень звука. |




**ДЖОЙСТИК**

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **Logitech Extreme 3D Pro** | Этот приятный на вид и ощупь джойстик с рукоятью газа, двенадцатью программируемыми кнопками и переключателем направлений хорош для «леталок» и «стрелялок». |
| Цена: **40 $** | |
| **Logitech** | |

# НАШ ВЫБОР




**РУЛЕВОЕ КОЛЕСО**

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **Maxxtro STR-FFB** | Хочешь ощутить, как руль рвется из рук на крутом вираже? Рулевое колесо Maxxtro надёжно работает и имеет систему силовой обратной связи с игроком. |
| Цена: **70 $** | |
| **Maxxtro** | |

# НАШ ВЫБОР



**КЛАВИАТУРЫ И МЫШИ**

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА** | |
| **Gyration Ultra Cordless Optical Suite** | Волшебная палочка, да и только! Клавиатура и мышь в этом наборе беспроводные, причем мышь со встроенным гироскопом может работать в воздухе, не касаясь коврика. |
| Цена: **150 $** | |
| **Gyration** | |
| **НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ** | |
| **BenQ 6511UP** | Помимо стандартных клавиш на этой клавиатуре есть забавный регулятор громкости в виде колесика с обрамлением из кнопок управления медиа-плеером. |
| Цена: **13 $** | |
| **BenQ** | |

# МОНИТОРЫ ВСЕХ ТИПОВ

Замечал ли ты, что названия вещей постепенно меняются? Раньше говорили «дисплей», а сегодня предпочитают называть его «монитор». Электронно-вычислительная машина превратилась в компьютер. Вот только требования к ним остаются прежними. Компьютер должен быть мощным, а монитор – высококачественным.



| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА** | |
| **Fujitsu Siemens Myrica V30-1** | Это не просто шикарный широкоэкранный ЖК-монитор с диагональю 30 дюймов и разрешением 1280x768. Это ещё и телевизор с пультом ДУ и множеством полезных функций, например, «картинка в картинке». |
| Цена: **2900 $** | |
| **DFujitsu Siemens** | |
| **НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ** | |
| **Prestigio P151** | Все больше хорошей техники производится в России. Яркий пример – 15-дюймовый ЖК-монитор Prestigio P151. |
| Цена: **315 $** | |
| **завод «Арсенал»** | |

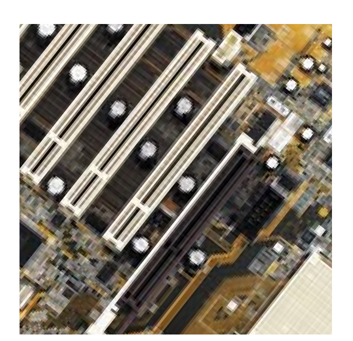
# КОМПОНЕНТЫ

Тем, кто в детстве любил возиться с конструкторами, наверняка захочется самостоятельно собрать компьютер. Залог успеха – правильно выбранные комплектующие, грамотный подход, внимательность и аккуратность.




**ПРОЦЕССОР**

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **МОДЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА AMD** | |
| **Sempron 3100+**<br>Цена: **140 $**<br>**AMD** | Через год-два появятся двуядерные процессоры, а сегодня можно взять Sempron 3100+ и собрать на нём недорогой PC с перспективой апгрейда до 64 бит. |
| **МОДЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА INTEL** | |
| **Pentium 4 2,8 ГГц**<br>Цена: **165 $**<br>**Intel** | Pentium 4 работает как часы. 2,8-ГГц модель по скорости отстаёт от 3,4-ГГц, но лидирует по производительности за доллар цены. |



**СИСТЕМНАЯ ПЛАТА**

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА** | |
| **ASUS SK8V**<br>Цена: **200 $**<br>**ASUSTeK Computer** | Готовься к наступлению 64-разрядных игр! ASUS SK8V – это основа для 64-разрядного игрового компьютера на базе мощного микропроцессора Athlon 64 FX. |
| **НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ** | |
| **ACorp 7NFU400**<br>Цена: **60 $**<br>**ACorp** | Если не гнаться за компьютерными новинками, можно очень недорого купить хорошую системную плату для Athlon XP, например – ACorp 7NFU400. |

МЕЛКИЕ ФИРМЫ ЧАСТО РАЗОРЯЮТСЯ, ПОЭТОМУ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ПОКУПАТЬ КОМПЬЮТЕРЫ НЕ В БЛИЖАЙШЕМ ПОЛУПОДВАЛЬНОМ МАГАЗИНЕ, А У СОЛИДНЫХ КОМПАНИЙ, КОТОРЫЕ НЕ ОСТАВЯТ КЛИЕНТА БЕЗ ГАРАНТИИ.




**ГРАФИЧЕСКИЕ АДАПТЕРЫ**

| ИЗДЕЛИЕ | КОММЕНТАРИИ |
|---|---|
| **МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА** | |
| **NVidia GeForce 6800 Ultra**<br>Цена: **500 $**<br>**NVidia** | Этот мощный 3D-акселератор фирмы NVidia снабжён 16 пиксельными конвейерами и работает со сверхбыстрой памятью GDDR3 на частоте 1100 МГц. |
| **ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ** | |
| **Radeon X600 XT**<br>Цена: **250 $**<br>**ATI Technology** | Radeon X600 XT – удачный компромисс между ценой и скоростью смены кадров в трёхмерных играх. |
| **НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ** | |
| **GeForce FX 5200**<br>Цена: **70 $**<br>**NVidia** | Как известно, 5% покупателей приобретают 90% самых мощных графических акселераторов. Этот недорогой ускоритель предназначен для оставшихся 95%. |

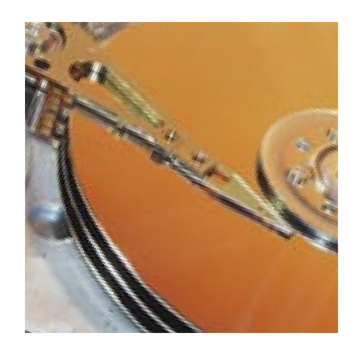



| ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ | |
|---|---|
| **ИЗДЕЛИЕ** | **КОММЕНТАРИИ** |
| **ВНЕШНЯЯ МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА** | |
| **M-Audio FireWire Audiophile** | Подключается к порту IEEE-1394 и даёт возможность смешивать сигналы, перенаправлять каналы и подключать музыкальные MIDI-инструменты. |
| Цена: **250 $** | |
| **M-Audio** | |
| **ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ** | |
| **Audigy 2 ZS** | Звуковая плата Audigy 2 ZS расширит число аудиоканалов до восьми (семь широкополосных и один низкочастотный), создав реалистичную звуковую панораму. |
| Цена: **95 $** | |
| **Creative** | |

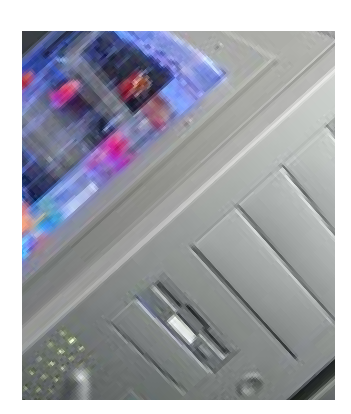
## ЕСЛИ ТЫ НЕ НАЙДЁШЬ В ПРОДАЖЕ РЕКОМЕНДОВАННОЕ НАМИ ОБОРУДОВАНИЕ, ПОИЩИ АНАЛОГИ У ДРУГИХ ФИРМ.




| ОПТИЧЕСКИЙ НАКОПИТЕЛЬ | |
|---|---|
| **ИЗДЕЛИЕ** | **КОММЕНТАРИИ** |
| **МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА** | |
| **BenQ EW822U** | К любому компьютеру подойдёт внешний накопитель BenQ EW822U. Это устройство записывает диски CD и DVD самых разных форматов. |
| Цена: **Нет данных** | |
| **BenQ** | |
| **НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ** | |
| **Sony DDU1621 16x** | Слово CD-ROM, похоже, скоро исчезнет из прайс-листов, ведь накопители DVD-ROM приличных марок дёшевы, быстры и надёжны. |
| Цена: **30 $** | |
| **Sony Electronics** | |



| ЖЁСТКИЕ ДИСКИ | |
|---|---|
| **ИЗДЕЛИЕ** | **КОММЕНТАРИИ** |
| **МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА** | |
| **Deskstar 7K250** | 250-Гб диска Deskstar 7K250 с интерфейсом Serial ATA хватит на несколько лет вперед, если, конечно, Microsoft не придумает ничего нового. |
| Цена: **180 $** | |
| **Hitachi** | |
| **НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ** | |
| **Maxtor DiamondMax Plus 9** | Накопитель Maxtor DiamondMax Plus 9 (7200 об/мин) хорош по всем параметрам: быстрый, вместительный и недорогой. |
| Цена: **95 $** | |
| **Maxtor** | |



| КОРПУС | |
|---|---|
| **ИЗДЕЛИЕ** | **КОММЕНТАРИИ** |
| **МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА** | |
| **Lian Li PC-6010** | Бывают корпуса с окном, а бывают и с аквариумом. Сквозь стекло в стенке PC-6010 видны пластмассовые рыбки, ныряющие в воде среди пузырьков от компрессора, и внутренности компьютера, подсвеченные газоразрядной лампой. |
| Цена: **150 $** | |
| **Lian Li** | |
| **НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ** | |
| **Lokur Kadet White 881 USB** | Мода на украшения приходит и уходит, а классическая конструкция остается. Надёжный и качественный корпус отлично подойдёт для сборки мощного компьютера. |
| Цена: **47 $** | |
| **Lokur** | |

iAudio M3

# ВИНЧЕСТЕР ДЛЯ УШЕЙ

**iAudio M3 поместится в любом кармане, прежде высосав оттуда всю наличность**

Когда-то все плееры были большими, тяжелыми и обязательно кассетными. Вставил плёнку, переписанную сотни раз, — и наслаждайся шипением, сквозь которое иногда прорезается музыка. Сегодня наибольший интерес публики вызывают MP3-плееры. Соединяешь коробочку с компьютером, копируешь музыку и наслаждаешься. Внутри плеера может быть флэш-память или винчестер, на который помещается намного больше музыки.

Небольшой серебристый плеер iAudio M3 оснащён жёстким диском вместимостью 20 Гбайт. Он позволяет прослушивать файлы форматов MP3, WMA, Ogg Vorbis, ASF и WAV. Смотрится плеер великолепно. Шрифт на шестистрочном экране с синей подсветкой читается очень хорошо, не нужно напрягать зрение. Но вот входящие в комплект наушники подкачали — простенькие, невзрачные, да ещё и с коротким проводом.

Среди полезных функций плеера — диктофон, его удобно использовать, например, на лекциях. Встроенный микропроцессор на лету кодирует звук в файлы MP3, которые занимают на диске минимум места.

Если все лекции и музыкальные композиции прослушаны по несколько раз, можно переключиться на радио. Радиоприём у iAudio M3 неплохой, помех немного, но ты сам понимаешь, что качество звука напрямую зависит от капризных явлений природы и от твоего местонахождения.

В коробке по соседству с плеером устроились адаптер для зарядки ионно-литиевого аккумулятора (его хватает на 14 часов звучания), подставка для синхронизации с компьютером, чехол, толстенная инструкция, переведённая на русский язык, и компакт-диск с полезными программами.

Итак: iAudio M3 – маленький, но удобный, мощный и функциональный плеер.

Он легко поместится в твоём кармане, а чехол, поставляемый в комплекте с плеером, сбережёт его при падении с высоты.

Недостатков у **iAudio M3** всего два. Первый – наушники (они никак не соответствуют высокому статусу плеера). Второй — цена изделия. Откровенно дорого, особенно в сравнении с флэш-плеерами. Массовому покупателю iAudio M3 окажется не по карману. А жаль. ■

**Алексей Морозов**

**ИНФО:**

| | |
|---|---|
| Производитель: | Cowon Systems |
| URL: | www.iaudio.com |
| Где купить: | «Плеер.ру» |
| URL: | www.pleer.ru |
| Цена: | 345 $ |
| Вердикт: | ●●●●○ |

LG GSA-4120B

# УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МИСТЕР ИКС

**Ты ещё не определился с выбором пишущего DVD-накопителя? Попробуй модель GSA-4120B совместного производства компаний LG Electronics и Hitachi.**




**ИНФО:**

Производитель: LG Electronics
URL: www.lg.ru
Цена: 90 $
Оценка: ●●●●●

> ОТДЕЛЬНОЙ ПОХВАЛЫ АППАРАТ ЗАСЛУЖИЛ ЗА РАБОТУ С МУЗЫКАЛЬНЫМИ CD: ВСЕ ТЕСТЫ С ИЗВЛЕЧЕНИЕМ И ЗАПИСЬЮ ЦИФРОВОГО ЗВУКА ОН ПРОШЁЛ ИДЕАЛЬНО.

Во-первых, он универсален — ему по зубам любые оптические диски. Вторая важная особенность этого накопителя — быстродействие. Чтение аудио-CD и CD-ROM/R/RW идёт со скоростью до 40x. При записи CD-R доступна скорость 40x, а в случае CD-RW — 24x. Устройство быстро справляется и с DVD. Например, DVD+R можно записывать на скорости 12x (только не путай «иксы» — они разные для CD и DVD), причём даже на болванки 8x, лишь бы они были выпущены хорошей фирмой. Накопитель совместим даже с новейшими дисками DVD-RAM 5x, хотя купить их пока ещё можно не везде.

Тем, кто собирается записывать двухслойные DVD, придётся набраться терпения — запись полного диска объемом 7,96 Гбайт длится столько же, сколько школьный урок.

В тестах с CD аппарат продемонстрировал стабильную работу, кое в чём даже превзойдя заявленные параметры. Так, максимальная кратность чтения CD-RW оказалась выше 43x, а среднее время доступа составило 110 мс. Отдельной похвалы аппарат заслужил за работу с музыкальными CD: все тесты с извлечением и записью цифрового звука он прошёл идеально.

Запись диска DVD+R объемом 4,38 Гбайт при выборе 12-кратной скорости длилась немного менее 7 минут. Чуть медленнее записывались DVD-R, но это и понятно, предельная скорость здесь 8x. Никаких сюрпризов при чтении: графики были ровными, а скорость — в соответствии со спецификациями (8x — DVD±RW и DVD+R/ROM DL, 10x – DVD±R, 16x — DVD-ROM).

Итак, время пришло, пора покупать! Тем более что накопитель **LG GSA-4120B** стоит едва ли не меньше, чем многие менее универсальные модели. ■

**Дмитрий Ерохин**




**ИНФО:**

| | |
|---|---|
| Производитель: | Gigabyte Technology |
| URL: | www.gigabyte.ru |
| Цена: | 125 $ |
| Вердикт: | ●●●●○ |

**Gigabyte GO-M1600B**

# ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО DVD-РАДИО

**Ох уж эти тайваньцы — чего только не придумают!**

Взглянув на переднюю панель **Gigabyte GO-M1600B**, ни за что не догадаешься, что за ней прячется накопитель DVD-ROM. Стильный люминесцентный индикатор светится тонкими зелёными буквами, по бокам торчат ручки громкости и настройки радиочастоты, но особо умиляет имитация милых сердцу стрелочных индикаторов — верного признака высококлассной аппаратуры тридцатилетней давности.

Дисковод умеет проигрывать музыкальные CD и диски с файлами MP3, а также принимать радиопередачи в диапазоне FM, причём при отключенном компьютере! Когда лоток с диском выезжает, передняя панель почтительно склоняет свою голову, словно придворные перед королём. Конструкция выглядит оригинально, но корпус нашего компьютера не позволил загнать накопитель внутрь так, чтобы выдающаяся во всех отношениях передняя панель не выдавалась так сильно наружу.

В комплект входит плоский пульт ДУ, плата с радиоприёмником, CD с программой DVD-плеера, несколько кабелей и внешний блок питания.

Мы тестировали предсерийный образец устройства и нашли в нём несколько мелких недоделок — вроде невозможности точно установить время на встроенных часах. Но основные функции не подкачали. Приёмник звучал очень неплохо, встроенный эквалайзер с четырьмя заранее подобранными режимами (джаз, рок, поп и классическая музыка) и эффектом пространственного звучания SRS WOW работал отлично.

Мы проверили проигрыватель MP3-файлов — играет нормально. Встроенный звуковой процессор, декодирующий MP3-файлы, рассчитан на битрейт от 32 до 128 Кбит/с при частоте выборки 44,1 кГц.

Как компьютерный накопитель **Gigabyte GO-M1600B** показал себя достойно. Время доступа к DVD оказалось небольшим — 96 мс, скорость считывания у протестированного образца доходила до 14 900 КБайт/с — очень неплохие результаты. При ошибках считывания аппарат снижал обороты, если ошибки не повторялись — вновь набирал их.

С помощью Gigabyte **GO-M1600B** любой компьютер можно превратить в музыкальный центр. Рекомендуем этот дисковод в качестве подарка друзьям и самому себе. ■

**Иван Рогожкин**

# редакционная подписка!




**ВНИМАНИЕ!**
**БЕСПЛАТНАЯ**
**Курьерская доставка по Москве**
Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?
**Звони 935-70-34**

**Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес**

**Для этого необходимо:**

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

**CGW + 2CD**
1 месяц - **100** рублей
6 месяцев - **600** рублей
12 месяцев - **1080** рублей
(выгода 10%)

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999

**ВНИМАНИЕ!**
Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

**справки по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034**

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

## ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

☐ На 6 месяцев, начиная с ____________
☐ На 12 месяцев, начиная с ____________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________
индекс ____________ город ____________
улица, дом, квартира ____________
телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

**Извещение**

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный московский банк , г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП: 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World"
с 2004 г.

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный московский банк , г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП: 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World"
с 2004 г.

**Квитанция**

Кассир

Подпись плательщика

**Подписка для юридических лиц** www.interpochta.ru

**Москва:** ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: inter-post@sovintel.ru
**Регионы:** ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

# ЧУДЕСА МИНИАТЮРИЗАЦИИ

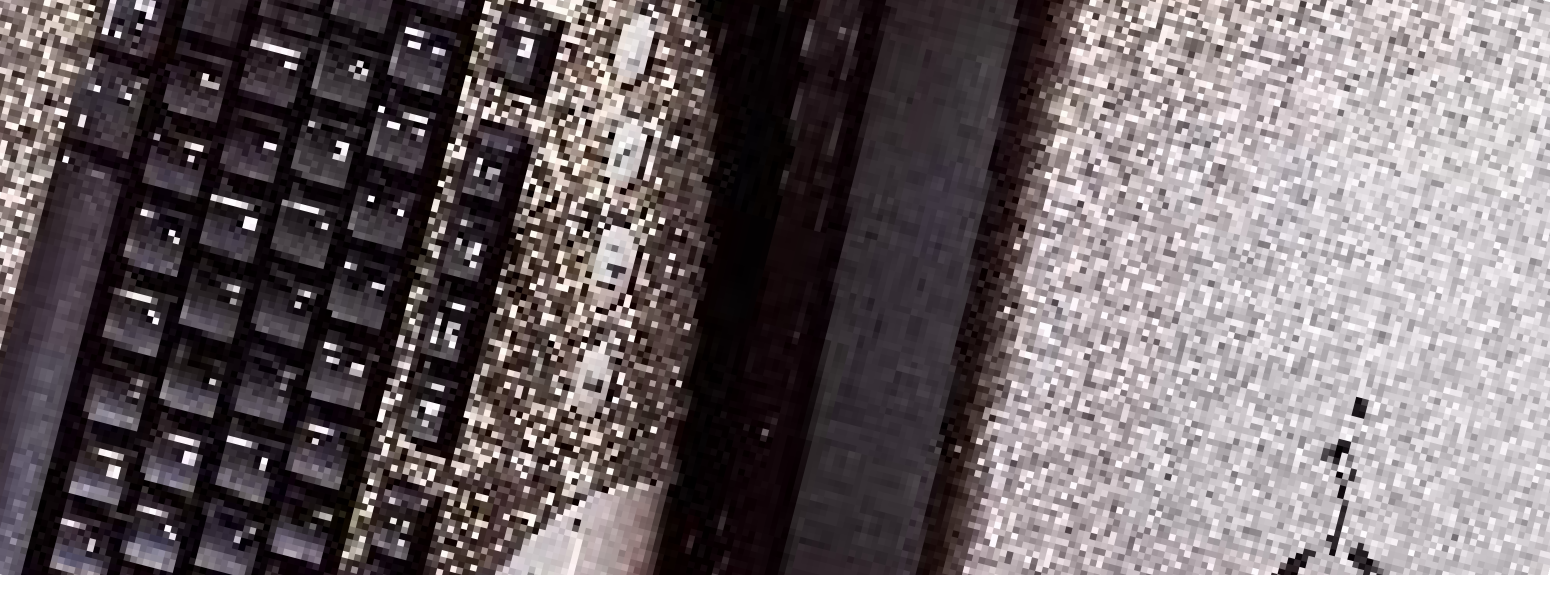
**Компания Voodoo PC недавно выпустила бесшумный компьютер F50 весом почти в 30 кг. После того, как я приволок его домой и распаковал, у меня неделю болела спина. Вот это я понимаю – вещь! Настоящая мечта оверклокера. Но сегодня, как ни странно, я хотел бы поговорить о совсем других машинах – лёгких, красивых, компактных – и при этом способных без тормозов гонять Far Cry и Doom 3. «Что за ерунда! – возмутятся при этих словах хардкорные железячники и оверклокеры. – Неужели старина Лойд Кейс настолько одряхлел, что уже не в силах тягать нормальный компьютер?!». Дорогие мои хардкорщики! – отвечу я. – Одно дело – возиться с неподъёмной машиной дома, и совсем другое – поздно ночью тащить её домой после LAN-вечеринки! Миниатюрный форм-фактор уже давно стал для всех нормальных людей обыденной реалией жизни, а вы эту бескровную революцию просто проспали. Как же вы так, а?**



## РЕВОЛЮЦИЯ ПЕРВАЯ – МИНИАТЮРНАЯ

Сразу хочу расставить точки над «i» — я сейчас говорю не об отстойных лэптопах с интегрированной видеоплатой и ущербным звуком. Речь идет о полноценных мощных машинах, заключённых в компактные корпуса кубической формы. Первый такой компьютер создала тайваньская компания Shuttle, окрестившая свое детище «XPC». Затем в гонку миниатюризации включились и другие производители, представившие на рынке собственные версии компактных форм-факторов. Главная особенность таких мини-компьютеров – высокая производительность в сочетании с небольшими размерами и весом. (В большинство из них можно устанавливать самые новые и быстрые процессоры.)

Есть у мини-компьютеров и явный недостаток – в них далеко не всегда можно ставить новейшие видеокарты. Широченные монстры (вроде Nvidia GeForce 6800 Ultra) могут просто не поместиться в их компактных корпусах. А даже если такая карта и влезет в мини-корпус, то займет в нем два соседних слота и не оставит места для PCI-ной звуковой платы... Впрочем, на свете существует множество моделей видеоакселераторов, которые обладают достаточно высокой производительностью, но при этом неве-



СРАЗУ ХОЧУ РАССТАВИТЬ ТОЧКИ НАД «I» – Я ГОВОРЮ НЕ ОБ ОТСТОЙНЫХ ЛЭПТОПАХ С ИНТЕГРИРОВАННОЙ ВИДЕОПЛАТОЙ И УЩЕРБНЫМ ЗВУКОМ. РЕЧЬ ИДЕТ О ПОЛНОЦЕННЫХ МОЩНЫХ МАШИНАХ, ЗАКЛЮЧЁННЫХ В КОМПАКТНЫЕ КОРПУСА КУБИЧЕСКОЙ ФОРМЫ.

лики и не требуют для себя двух слотов в материнке.

А ещё компактные компьютеры очень красивы. Их можно обклеивать различными скинами и помещать в прозрачные корпуса. У меня дома стоят три таких красавца – в будни на них играют мои дочери, а по выходным они используются для многопользовательских LAN-вечеринок. Все эти машины оборудованы вполне приличными видеокартами – от Nvidia 5700 Ultra до ATI Radeon 9800 XT. На самой медленной из них стоит процессор P4 2.8 GHz.

Короче говоря, по производительности мини-компьютеры ничем не уступают традиционным настольным системам — это полноценные игровые машины, единственное отличие которых от обычных десктопов в том, что их без проблем можно переносить с места на место.

### РЕВОЛЮЦИЯ ВТОРАЯ – БЕСПРОВОДНАЯ

Большинство современных компьютеров несут на борту оборудование для беспроводного подключения к сети, поэтому теперь для организации LAN-вечеринки требуется всего лишь беспроводной маршрутизатор, подключенный к Интернету.

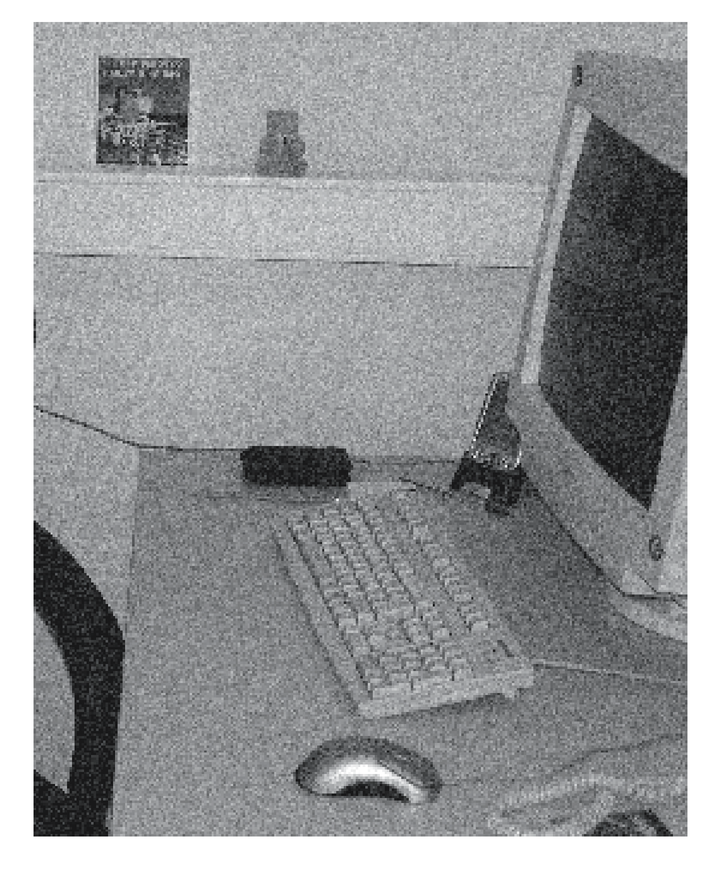
Если все машины, объединенные в беспроводную сеть, стоят достаточно близко друг к другу, то никаких проблем с латентностью или лагом не возникнет. Представь себе локальную сеть без многометровых Ethernet-кабелей и Ethernet-переключателей на каждом столе. Разве это не сказка? Единственное, о чём нужно заранее позаботиться – это достаточно мощный маршрутизатор. Многие модели (особенно недорогие) теоретически позволяют объединить в сеть до 255 юзеров, но на практике делают это из рук вон плохо.

И последний вопрос: а что делать тем, кому даже компактные Shuttle-корпуса кажутся чересчур громоздкими? Им что, переходить на лэптопы? В принципе — да, переходить можно. Но осторожно. К сожалению, большинство ноутбуков не могут пока похвастаться производительными видеокартами. А новейший акселератор ATI Mobility 9800, который пресса уже успела окрестить «провозвестником новой эпохи», доступен пока что лишь в специализированных компьютерных центрах. Так что появления недорогих, массовых моделей с мощными графическими чипами можно ожидать не раньше, чем через год-полтора.

Итак, я призываю всех PC-геймеров переходить на миниатюрный форм-фактор. Долой старые громоздкие корпуса! Дадим нашим позвоночникам хоть немного передохнуть! Аминь. ■

**Лойд Кейс**

# ИТОГИ



Минувший цикл создания журнала проявил новые грани работоспособности нашей редакции. Если раньше один из редакторов был совершенно выведен из строя консольным Silent Hill 4: The Room, релиз этой игры на PC практически лишил нас второго редактора. Мало того, главред внезапно перестал работать сверхурочно — после пяти вечера его как ветром сдувает с рабочего места. Примечательно, что всплеск внимания к вопросу отдыха у него совпал с российской презетацией Anarchy Online: Alien Invasion. Мало того, даже сейчас, дописывая последний материал номера, мы предвкушаем часы в отрыве от реальности за Full Spectrum Warrior и Warhammer 40000: Dawn of War, обзоры которых уже готовятся для следующего номера. К счастью, наш дизайнер играет в свой Disciples II на медленной машине, и компьютер там делает ходы настолько долго, что в промежутках между ними можно сменить дизайн 144-страничного издания. В общем, если ты начал листать наш журнал с конца — приятного чтения, а если с начала — увидимся через месяц.

**Редакция** **CGW RE**

Товар сертифицирован

LG
Life's Good

## Новый предел скорости!

12 мс новое рекордное время отклика LG FLATRON

IT-компания №1 в мире*

* по рейтингу журнала Business Week от 21 июня 2004 года

FLATRON™ freedom of mind



## При 12 мс не остается следов

Мониторы LG FLATRON опережают преследователей
со временем отклика 12 мс,
ведь у других мониторов оно составляет 16-25 мс.
Теперь даже самые динамичные кадры остаются четкими
и не оставляют следов на экране.












FLATRON™ LCD L1730S/B/P
17"TFT LCD Monitor




**Москва**: Dina Victoria (095) 688-6130; Технотрейд (095) 970-1383; РиК (095) 710-7280; Фалькон (095) 150-83-20; DVM Group (095) 777-1044; MERLION-Denikin (095) 787-4999; MERLION-Citilink (095) 744-0333; MERLION-Elsie (095) 777-9779; MERLION-Lizard (095) 780-3266; Ф-Центр (095) 472-6401; Формоза (095) 234-2164; NT Computer (095) 970-1930; POLARIS (095) 755-5557; Техносила (095) 777-8777; М.Видео (095) 777-7775; Мир (095) 780-0000; Эльдорадо (095) 500-0000;ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-9925; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Компания КИТ (095) 777-6655; АБ-групп (095) 745-5175; ISM (095) 718-4020; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Виртуальный киоск (095) 234-3777; USN Computers(095) 775-8202; Старт-Мастер (095) 935-3852; Акситек (095) 784-7224; Радиокомплект-Компьютер (095) 953-8178; Парад Электроники (095) 152-4749; Форум Компьютерс (095) 775-7759; Дилайн (095) 969-2222; ULTRA Computers (095) 775-7566, 729-5255; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Регард (095) 912-4224; **Санкт-Петербург**: Евклид (812) 102-4300, ДВМ-Нева (812) 325-1105; **Балаково**: ВЕРЕСК (8453) 66-00-00; **Барнаул**: Мэйпл (3852) 24-45-57; **Белгород**: Инфотех(0722) 26-36-18; **Бийск**: ПАРУС + (3832) 33-32-32; **Владивосток**: ВЛАДТЕХНО (4232) 22-89-77; ДНС (4232) 30-04-54; **Волгоград**: Техком (8442) 97-59-37; **Воронеж**: POLARIS (0732) 72-73-91; РИАН (0732) 51-24-12; Сани (0732) 54-00-00; Рет (0732) 77-93-39; **Екатеринбург**: Клосс (3432) 59-98-21; Компьютер без проблем(3432) 50-64-49; **Ижевск**: ГРАДИЕНТ (3412) 43-19-22; **Иркутск**: ГРАДИЕНТ (3952) 25-82-21; **Казань**: Алгоритм (8432) 36-52-72; **Калуга**: Лето Колин (0842) 56-40-23; **Киров**: Галактика (8332) 67-83-66; **Краснодар**: Окей (8612) 60-11-44; Игрек (8612) 69-98-50; **Красноярск**: Альдо (3912) 211145; Бит Имидж (3912) 56-06-99; **Липецк**: Регард Тур (0742) 48-45-73; **Мурманск**: Экселент (8152) 45-96-34; **Набережные Челны**: ФОРТ-ДИАЛОГ-ТРЕЙДИНГ (8552) 59-80-61; **Находка**: ООО "ЭПСИ ЛТД" (4236) 64-65-45; **Нефтеюганск**: Матрикс Компьютерс (34612) 40-002; **Нижневартовск**: Аркүп (3466) 24-09-20; **Нижний Новгород**: АЛТЭКС (8312) 31-70-78; POLARIS (8312) 77-50-55; Бюро-К (8312) 42-23-67, 42-91-32; **Новосибирск**: Компьютеры Ортехника (3832) 49-51-24; Техносити (3832) 33-20-03; Квеста (3832) 30-51-33; **Оренбург**: КС Центр (3532) 29-31-60; **Пермь**: Авиком (3422) 19-61-58; **Ростов-на-Дону**: Зенит-Компьютер (8632) 95-03-00; Технополис (8632) 90-31-11; **Самара**: Прагма (8462) 16-32-87; Радиант (8462) 34-54-35; **Саранск**: Firma TEST, (8342) 24-05-91; **Саратов**: КомпьюМаркет (8452) 241314; **Сургут**: ТЕХНОЦЕНТР (3462) 24-50-05; **Тольятти**: Олвико (8482) 72-76-88; СЭ плюс (8482) 37-79-77; **Томск**: Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень**: Арсенал (3452) 46-47-74; Компьютел (3452) 46-30-64; Инокс-Техника (3452) 39-00-36; **Уфа**: Монорек (3472) 22-09-89; Клиакс (3472) 52-08-30; **Хабаровск**: ДВМ-Амур (4212) 74-95-20; Офисная техника (4212) 22-15-96; Контакт ОПТ (4212) 29-41-68; **Челябинск**: Никас-ЭВМ (3512) 34-94-02; Риан-Урал (3512) 33-58-12

**Информационная служба LG Electronics: (095) 771 7676 • http://www.lg.ru • Информационный центр "LG" на "Горбушкином дворе": (095) 737 9185**

Фирменные магазины LG Electronics **г. Санкт-Петербург**: пр. Энгельса, 132 Тел: 595-1979, 595-1978; Загородный пр., 31 113-5667, 319-4616; Кантемировская ул., 2 380-1593, 380-1594